TE ESPERAMOS EN EL EGS PARA JUGAR CON NOSOTROS

CLUB NINTENDO

...cial de Nintendo

Wii Sports INCLUDED!

Wii

Wii™

¡Todo lo que querías saber!

Precio y fecha de salida

Reporte completo desde



Iniciamos la celebración del 15 Aniversario regalando...

Pasa a la página 42

CONOCE LA ALINEACIÓN DE

FIFA 07

CON KIKÍN FONSECA EN LA DELANTERA



ANIMAL CROSSING: WW

TRAUMA CENTER: SO • CALL OF DUTY III

Precio $24.00 M.N.

0 10722 07642 9 10

Año 15 No. 10 Exhibir hasta 26/10/2006

SÓLO EN

GAME RUSH

@ BLOCKBUSTER®



QUIERES SER EL PRIMERO EN TENER UN Wii APÁRTALO CON SÓLO











TRAE TUS CONSOLAS O VIDEOJUEGOS USADOS, NOSOTROS TE LOS COMPRAMOS PARA QUE RENTES O COMPRES LO QUE QUIERAS EN LA TIENDA

Intercambio
BLOCKBUSTER

SUMARIO



Star Fox Command

Obtener todos los finales, así como terminar en *Perfect* las misiones es una tarea difícil; ¡apóyate en los Tips que preparamos especialmente para esta nueva aventura estelar!

90

ESTE MES REVISAMOS

81



50



58

NINTENDO POWER

ISSN 1665-7888



Av. Vasco de Quiroga #2000, Edificio E, piso 2, Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón CP 01210 México, DF
Tel: 5261 2600
clubnin@clubnintendomx.com



ivm Instituto Verificador de Medios
Circulación certificada por el Instituto Verificador de Medios Registro No. 121/09

CLUB NINTENDO

© CLUB NINTENDO. Marca Registrada. Año 15 N° 10. Fecha de publicación: Octubre 2006. Revista mensual, editada y publicada por **EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V.**, Av. Vasco de Quiroga N° 2000, Edificio E, Col. Santa Fe, Del. Alvaro Obregón, C.P. 01210, México, D.F., tel. 52-61-26-00. Editor responsable: Irene Carol. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana. Número de Certificado de Reserva de derechos al uso exclusivo del Título CLUB NINTENDO: 04-2004-030510303300-102, de fecha 05 de marzo de 2004, ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor. Certificado de Licitud de Título N° 6420, de fecha 27 de marzo de 1992; Certificado de Licitud de Contenido N° 4863, de fecha 27 de marzo de 1992, ambos con expediente N° 1/432"92"/8336, ante la Comisión Calificadora de Publicaciones y Revistas Ilustradas. Distribución exclusiva en México: Distribuidora Intermex S.A. de C.V., Lucio Blanco N° 435, Azcapotzalco, C.P. 02400, México D.F. Tel. 52-30-96-02. Distribución en zona metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C., Barcelona N° 25, Col. Juárez, México D.F. Tel. 55-91-14-00. Impresa en: Productora, Comercializadora y Editora de Libros, S.A. de C.V., Pascual Orozco N° 51, Col. Iztacalco, México D.F. Tels. 55-90-27-03 y 55-90-27-07. **EDITORIAL TELEVISA S.A. DE C.V.** investiga sobre la seriedad de sus anunciantes, pero no se responsabiliza con las ofertas relacionadas por los mismos. **VENTAS DE PUBLICIDAD**: Vicepresidente de Comercialización: Ricardo López Iñiguez, tel. 52-61-26-03. **ATENCIÓN A CLIENTES**: zona metropolitana tel. 52-61-27-01, interior de la República Mexicana tel. 01-800-711-26-33. Prohibida su reproducción parcial o total.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Av. Paseo Colón No. 275 Piso 10 (C1063ACC) Buenos Aires, Argentina. Tel. (5411) 4000-8300. Fax: (5411) 4000-8300. Director General América del Sur: Rodrigo Sepúlveda Edwards. Editor Responsable: Roxana Moriello. Gerente Comercial: Adrián de Stefano. Distribución Capital: Vaccaro Sánchez y Cía, S.A., Moreno No. 794, 9o. Piso, (1091). Distribución interior: Distribuidora de Revistas Bertrán, S.A.C., Av. Vélez Sarsfield 1950 (1285). Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364. • **COLOMBIA**: Editorial Televisa Colombia, S.A., Calle 72 # 7-64, Piso 10, Edificio Corfinsura, Bogotá, Colombia. Tel. (571) 310-6910.h Fax: (571) 310-6910 ext: 115 y 282. Directora de Publicidad: Beatriz Pizano. Ventas de Publicidad: Tel: (571) 310-6910; Fax: (571) 310-6910 ext: 115 • **CHILE**: Publicada por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago, Chile. Tel. (562) 399-6399. Fax (562) 399-6229. Distribuidor: ALFA S.A., Carlos Valdovinos 251, Santiago, Chile. Flete Aéreo: $100.00. Regiones: I, II, XI y XII. Suscripciones: Publimail S.A., Vicuña Mackenna 2598, Macul, Santiago. Tel: (562) 290-2515. Fax: (562) 290-2603. • **ECUADOR**: Publicada por Vanipubli Ecuatoriana, S.A., Rumipamba 706, entre República y Amazonas, Penthouse, Quito, Ecuador. Tel (593) 2-226-2717 y (593) 2-226-2718. • **VENEZUELA**: Editada para Venezuela por Editorial Televisa International, S.A. Información sobre ventas: VeneTel Servicios Publicitarios, S.A.: Avenida Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas, Venezuela, CP 1060. Tel. (582) 12-953-4985. Fax (582) 12-953-6164. Exportado por Editorial Televisa, S.A. de C.V.

SUSCRIPCIONES EN MÉXICO
Tels.: 54-47-41-11 Fax: 52-61-27-99
Interior de la República: 01-800-849-99-70



AÑO XV No. 10 OCTUBRE 2006

El último fin de semana de octubre se llevará a cabo por quinta vez consecutiva el Electronic Game Show en la ciudad de México, el máximo evento de videojuegos para América Latina que reunirá a los mejores expositores, siendo Nintendo uno de los clásicos infaltables que seguramente nos sorprenderá con su *booth* y la gran cantidad de juegos en exhibición. Obviamente nosotros estaremos allí para cubrir el evento, así que si no puedes ir, tendrás la oportunidad de leer todos los detalles en el reporte especial que próximamente te prepararemos dentro de la revista. Además, en nuestra página en Internet tendremos actualizaciones durante los días del evento, así que no te olvides de visitar www.clubnintendomx.com

El Wii ha sido uno de los sistemas más polémicos de Nintendo; se ha hecho todo tipo de comentarios alrededor de su estilo diferente de control, capacidades gráficas, variedad de juegos y en sí sobre cualquier característica nueva mostrada. Lo mismo ocurrió años atrás con el Nintendo DS: muchos pensaban que el PSP con su pantalla amplia y sus múltiples aplicaciones iba a despedazar al de doble pantalla de Nintendo, pero los meses le dieron la razón a la compañía de Kyoto, que optó por un estilo de juego diferente, atrapándote desde el inicio con detalles tan simples –pero divertidos- como una pantalla táctil, siendo la pauta para títulos como **Nintendogs** o **Brain Age**, que con un control ordinario no serían tan atractivos y dinámicos como lo son en el DS; por otro lado, **Star Fox Command** y **Resident Evil DS** gozan de un estilo de juego distinto, que te invita a participar en intensas batallas, con cualidades nunca antes vistas.

La tendencia nos mostró que el PSP, con su apantalladora tecnología, no ha podido competir con la experiencia de Nintendo, quedando el DS en primer lugar de ventas en el mundo. Ahora el Wii será el que enfrentará esta batalla, pero como te lo hemos dicho en repetidas ocasiones, para esta generación Nintendo no se fue por el camino de los mejores gráficos, sino que pretende devolverle a los jugadores el gusto por tener el control en sus manos; la extraordinaria diversión que se había estado perdiendo paulatinamente por la escasez de conceptos nuevos y que ahora será disfrutada plenamente en el Wii, que seguramente explotará la conexión a Internet tanto o más que el DS. El Wii ya está a pocas semanas de su lanzamiento y, con sus más de 20 títulos iniciales, promete ser todo un suceso en el mundo de los videojuegos. ¿Quieres saber más sobre el Wii? Lee el reporte de lo ocurrido en la presentación de Nintendo a la prensa en la ciudad de Nueva York el pasado 14 de septiembre.



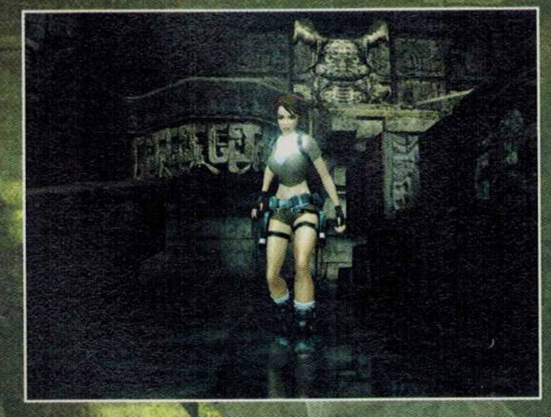


Aquí es cuando
apantallas al mundo.
Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.
Select Activity
Touch the heaviest item.
OK
Descubre quién es el más listo con Big Brain Academy.
Lighter. Brighter.
NINTENDO DS lite













LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

La curvilínea arqueóloga llega con todas sus fuerzas en **Tomb Raider Legend**, la más reciente aventura que te llevará a descubrir eventos del pasado de **Lara**, así como una intensa búsqueda de diversos objetos históricos. Plagada con múltiples retos que requieren el uso de nuevas armas y escenarios perfectamente ambientados que te transportarán a diferentes puntos del globo, **Legend** se dispone a ser la misión más ambiciosa para Eidos y Crystal Dinamics, el nuevo desarrollador que consiguió darle frescura y un segundo aire a esta saga, que nos ha cautivado desde hace una década. Descubre a la sexy modelo y todos los detalles de **Tomb Raider Legend** (**para Nintendo GameCube**) en el reportaje que te hemos preparado en la...

...página 74



DR. MARIO


La nueva entrega de **Smash Bros.** promete ser algo nunca antes visto, al combinar el reconocido gameplay de la serie con nuevos personajes que cruzarán todo tipo de fronteras.

¡Qué tal, **Dr. Mario**! Sólo quería saber si va a haber un juego de **Pokémon** para el Wii, porque he escuchado que se dice que se llamará **Pokémon Battle Revolution;** y si sabes en qué fecha saldrán los juegos de DS de **Pokémon Perla** y **Diamante** en México.

Víctor M. Valdez Cantú
Vía correo electrónico

Así es, mi estimado Víctor. Hace poco Nintendo anunció de forma oficial que se encuentra trabajando en una versión de **Pokémon** (tentativamente llamada **Pokémon Battle Revolution**); aún no se revelan muchos datos sobre este popular título, pero se ha confirmado que tendrá una conectividad completa con el Nintendo DS, detalle que sorprende porque se pone sobre la mesa un apoyo mutuo entre consolas, como hace años lo hiciera el Transfer Pak con el Nintendo 64, aunque claro que ahora las posibilidades serán mucho mayores. Para fechas de lanzamiento y otros detalles, tendremos que esperar un tiempo... quizá para fines de año.
En cuanto a las versiones **Pearl** y **Diamond**, éstas se encuentran aún en progreso; es por ello que Nintendo no ha comentado nada sobre fechas para nuestro continente; lo que sí se ha mencionado es la capacidad Wi-Fi que vendrá a revolucionar la forma y concepto de juego de **Pokémon**, es decir, ya no te limitarás a usar un cable o un adaptador inalámbrico para intercambiar personajes -y otras funciones- con tus cuates de forma local, sino que ahora tendrás un rango mundial para hacer tus trueques con maestros entrenadores de todo el mundo.


Pokémon llega al NDS con **Diamond** y **Pearl**. En Japón será compatible con la diadema para comunicarte por voz. Esperemos que las funciones no cambien en la versión americana.

¡Qué tal, **Dr. Mario**! Espero que no tengas problemas contestando mis preguntas. Allí van:
1.- Vaya que el Wii nos dejó impresionados a todos con eso del control, pero, ¿qué tipo de tele debe utilizar?, ya que una ordinaria no creo que pueda hacer todas las cosas que el control logra.
2.- En **Super Smash Bros. Brawl**, ¿no saben si todos los personajes del **Melee** van a estar incluidos en esta nueva entrega? Yo elegiría como nuevos candidatos a **Sonic**, **Bowser Jr**, **Daisy Boo** y algunos como **Baby Mario** y **Baby Luigi**.

Danito Carlos Madrid
Vía correo electrónico

Hola, Dan. Puedes usar cualquier tipo de televisor que tengas en tu casa, ya que la función del puntero y sensor de movimiento no dependen del proyector, sino de un accesorio que se pondrá frente al aparato de TV, y que tendrá la función de registrar e interpretar los movimientos que haces con el control remoto y Nunchuk para que se generen sin problemas en el videojuego. Claro está que entre mejor sea tu televisor, mayor será la calidad de imagen.
No estamos seguros de si Nintendo conservará la alineación original de **Super Smash Bros. Melee** para su nueva batalla en **Brawl**; quizá algunos personajes salgan para abrir el camino a otros nuevos peleadores, pero aún es muy preliminar hablar de una lista definitiva o de quiénes serán parte del juego; de hecho, el desarrollo se encuentra en fase preliminar y no estará listo sino hasta el 2007. Como hemos visto en otros títulos, en pocos meses se pueden dar grandes cambios. Si nos enteramos de algo, ten por seguro que se los comunicaremos en cualquiera de nuestros canales de información.

Dr. Mario: antes que nada quiero agradecerte por brindarnos a los lectores este espacio en el cual podemos despejar todas nuestras dudas con respecto a Nintendo, y también deseo felicitarte por esta gran revista que es Club Nintendo. Ahora te escribo para ver si me podrías resolver unas dudas que he tenido desde hace tiempo y no me las he podido sacar de la cabeza.
1.- ¿El Wii tendrá puerto Ethernet o sólo el Wi-Fi?; y debido a la velocidad de tu Internet, ¿bajará la calidad del juego *on-line*?
2.- ¿El DS Lite tiene mayor o menor alcance al jugar en modo local que el DS original?

Carlos Hernández Nuño
Guadalajara, Jalisco.

Si te refieres al puerto RJ45 donde conectas tu cable de banda ancha, todo indica que no, pero sí se incluye una ranura para un adaptador LAN U.S.B. 2.0 y, por supuesto, la capacidad de conectarse a redes inalámbricas usando IEEE802.11 b/g, así como de forma local con tu Nintendo DS. La calidad del juego no baja; los que podrían verse afectados son los tiempos de conexión y de envío de información desde y hacia los servidores de Nintendo, a lo que se le llama comúnmente Lag. Si tu conexión es demasiado lenta –o estás exprimiendo tu red al bajar videos o archivos mientras juegas- podrás notar ciertos momentos en los que se interrumpe la comunicación, hay cortes de secuencia o simplemente te desconectas del juego, como quizá te haya pasado en el Nintendo DS. Te recomiendo que tengas una red de mínimo 128 Kbps para que no sufras cada vez que te conectas.
El rango de "alcance" para la conexión local entre un Nintendo DS ordinario y un NDS Lite es exactamente el mismo, es decir, de 10 a 30 metros, dependiendo de las circunstancias.



¿Cómo estás, **Dr. Mario**? Espero que los virus no interfieran en tu trabajo para respondernos nuestras valiosas preguntas, las cuales son:

1. Vi en Internet una serie de siete juegos para el Game Boy Advance llamada "**Bit Generations Games**". ¿Me podrías decir qué pasó con esos títulos?
2. Hace tiempo vi una noticia de que iban a sacar un segundo **Polarium** para el Game Boy Advance, pero después no supe nada más al respecto. ¿Qué pasó con este juego?

Esas son todas mis preguntas, espero que puedas respondérmelas y suerte con esos desesperantes virus.

Javier Mendoza Aguirre
México, DF

Bit Generations es una serie de títulos con estilo retro que vienen a acompañar al Game Boy Advance. Si recuerdas, en el E3 del 2005 se mostró un trailer de un juego sumamente sencillo en cuanto a aspecto gráfico, algo muy apegado a la era del NES e incluso del Atari –basándose principalmente en líneas y figuras geométricas-. Por desgracia, dicho concepto, que vendría a ser como una línea alterna a Touch Generation (NDS), sólo apareció en Japón y no hay señales de que se traigan a nuestro continente. Los juegos son: **Dotstream**, **Boundish**, **Coloris**, **Orbital**, **Digidrive**, **Dialhex** y **Soundvoyager**. A pesar de su *look* ultrarretro, son muy divertidos. Por ejemplo, en **Boundish** encontrarás una serie de juegos similares a **Pong**, pero con un retoque para hacerlos más dinámicos y hasta competitivos usando el *wireless adapter* del GBA.

Efectivamente, hubo una adaptación de **Polarium** para el Game Boy Advance, pero no tuvo tanta difusión como la del Nintendo DS. Realmente es un *puzzle* "diferente", pero debes tenerle mucha paciencia ya que es algo monótono sin importar cuál versión juegues. Lo malo –o bueno, dependiendo de tu punto de vista- es que no lo trajeron a América, seguramente por la falta de popularidad cosechada en este continente.



La serie de Bit Generations es una forma de recordar que los juegos no necesitan gráficos impactantes, ya que con un estilo de juego sencillo pueden dar horas de diversión.

Club Nintendo, la razón de este correo es para aclarar una gran duda que he tenido desde hace rato. Verán, yo soy uno de los afortunados en tener un Wi-Fi USB Connector, y mi duda es si éste será compatible con el Wii. He oído que lo será con redes inalámbricas y conectores USB, pero nunca se ha dicho si con el Wi-Fi USB Connector. Bueno, me despido no sin antes desearles buena suerte y que sigan con el buen trabajo que a todos nosotros, sus lectores, nos ha apasionado y entusiasmado, y que hemos disfrutado mucho.

Daniel Gómez
Tijuana, Baja California

Es altamente probable, mas no hay nada confirmado aún, que el conector USB que usas normalmente para conectarte a Internet con tu Nintendo DS sea compatible con el Wii. Por cuestiones de tecnología no debe haber muchos problemas, debido a que el *router* USB de Nintendo simplemente toma la señal –alámbrica- de tu computadora y la transforma en inalámbrica, sin tener que preocuparte por si el ruteador que te vendan en alguna tienda de electrónica es compatible o no con el NDS. Los mismos fundamentos aplican al Wii, por lo cual el conector USB de Nintendo debería funcionar con dicha consola; pero es una suposición, así que en cuanto tengamos algo oficial sobre este tema les pasaremos el dato al instante.

PREGUNTA DEL MES

E3: ¿evoluciona o desaparece?

Dr. Mario. Esta vez vengo a una consulta breve: ¿es cierto que ya no habrá más E3? De ser afirmativo, ¿por qué sucedió tan repentinamente? ¿Seguirá habiendo *shows* donde podamos enterarnos de los videojuegos próximos a salir? Esperando que me aclaren estas dudas, me despido enviándoles una felicitación por su grandiosa revista.

Hapolo Gutiérrez Loera
Aguascalientes, Ags.

Después de 12 años ininterrumpidos, llegó el final del E3 como lo conocíamos. Recientemente la ESA (*Entertainment Software Association*) anunció que el magno evento de videojuegos que se celebró hasta este año en el Centro de Convenciones en Los Ángeles, California, estaba siendo muy costoso para los organizadores y expositores, además de que debido a su magnitud muchos productos se quedaban sin recibir atención, por lo que desde hace algunos años tenían planeada una reestructuración que surtirá efecto a partir del 2007. Es momento de despedirnos de los extensos salones adornados con impresionantes *Booths* que recorrían más de 50,000 personas; ahora el E3 se transformará en un evento más personal para la prensa y *retailers* y al parecer se llevará a cabo en sitios más pequeños donde se concentrará la gente para que tengan un trato directo con desarrolladores y gente apegada a la industria.

La fecha del próximo E3 será en julio del 2007, en lugar del acostumbrado mes de mayo, esto con el fin de aguardar un poco más para que las compañías tengan mayores avances en sus productos, evitando que los demos para exhibición tengan un nivel bajo de desarrollo. Por otra parte, se comentó que como ya había varias presentaciones alternas que las propias compañías hacían (Nintendo, Ubisoft, EA, etc.), así como otros eventos como la Games Convention (Alemania), Tokio Game Show (Japón), Game Developers Conference (Estados Unidos) e incluso el EGS (México), no era tan necesario un megaevento como los últimos E3. Así que no te preocupes, la *Electronic Entertainment Expo* cambia de piel, pero aun así nos dará la oportunidad de conocer lo nuevo de los videojuegos. Si quieres más info, checa la sección "CN Extra" de esta edición.



Después de cambiar su presencia del CES (Consumer Electronic Show) al E3, la industria del videojuego tendrá una nueva faceta más íntima hacia los medios y distribuidores.



Estimado **Dr. Mario**. Solicito sus servicios a causa de un mal que me ha provocado insomnio, ya que ciertos rumores indican que su industria está programando un juego con el cual cumplirá exitosamente su jubilación nuestro Game Boy Advance. Resulta ser la adaptación de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** para dicho portátil, que supuestamente ha mencionado Nintendo y ha brindado ciertos detalles. Esperando que sea atendida mi consulta y proporcionado mi tratamiento, le doy las gracias.

Javier Axel Barrera Morán
Vía correo electrónico

Axel, creo que tu malestar fue generado por chismes oportunistas. El Game Boy Advance aún tendrá un tiempo extra para acompañar a las demás consolas de Nintendo en el próximo año, así que no te preocupes. Ahora bien, con respecto a lo que dices de la adaptación de **Ocarina of Time** para el Game Boy Advance, allí sí te digo que es un rumor que no tiene ningún fundamento real, ya que Nintendo no tiene planeado un *remake* para dicha consola portátil; además, por el momento se encuentran trabajando en **Twilight Princess** para las consolas caseras y **Phantom Hourglass** para el NDS y no creo que tengan planes para otro título tan pronto. Así que el único tratamiento que te voy a prescribir es el de no hacer caso a chismes. Reposa y come frutas y verduras.



La nueva aventura portátil de **Link** será en el Nintendo DS, donde el héroe de leyenda lucirá un aspecto similar al de **Wind Waker** y un *gameplay* como en los viejos tiempos del SNES.

¡Hola, **Dr. Mario** y todos los lectores de Club Nintendo! Tengo varias preguntas muy importantes que hacerte:

1.- Cuando el Nintendo Wii salga a la venta, ¿su precio mencionado incluiría todo lo que se necesita para jugarlo?, es decir, ¿un Wii remote, un Nunchuk, el sensor, el Nintendo Wii y todos sus cables? ¿Vendría algo extra como un juego, o tendría que comprar por separado una Memory Card o algo de lo que ya te mencioné?

2.- ¿Puedo jugar con mis discos de GameCube directamente con el Wii o necesitaré descargarlos de Internet? Es que al ver que los discos del Wii son más grandes en comparación con los del Game Cube, no creo que los dos discos puedan tener un mismo compartimiento debido a su diferente tamaño.

3.- He notado que el Wii tendrá maravillosos juegos, pero no sé cuáles saldrán al mismo tiempo que su venta; sin embargo, vi que también esos estupendos juegos como **Super Smash Bros. Brawl**, **The Legend of Zelda: the Twilight Princess,** y **Red Steel**, entre otros, van a salir después; entonces, para Nintendo, ¿cuál sería el gran hit inmediatamente después de que salga a la venta el Wii?, ya que no hay uno de los que yo conozco que aparecerá primero que me convenza; por lo tanto, ¿cuál es el punto de mi compra?

4. ¿El Nintendo Wii tendrá un organizador y opción de múltiples idiomas al igual que el Nintendo DS?

Sin más, te pido que respondas mis preguntas ya que necesito saber más acerca de la nueva consola de Nintendo, porque es muy importante para mí conocer antes de comprar.

Luis Mandujano Lara
Vía correo electrónico

La consola no necesariamente podrá incluir todos los accesorios que viste en el reporte del E3; es mejor esperar a ver los detalles finales del paquete antes de aseverar algo. Normalmente, las tarjetas de memoria se venden por separado. Por otro lado, los juegos del Nintendo GameCube los deberás jugar directamente desde los discos en mini DVD (los originales del GCN); recuerda que no importa el tamaño del disco, pues ambos formatos (8 cm y 12 cm) son legibles por los reproductores de DVD, como ha ocurrido en computadoras o estéreos; los controles y tarjetas de memoria de GameCube son plenamente compatibles con Wii.
Hay un gran número de títulos de lanzamiento para Wii como **Twilight Princess**, **Red Steel**, **Rayman Raving Rabbids**, **Metroid Prime 3: Corruption**, **Wii Sports**, **Tony Hawk´s Downhill Jam**, **Madden NFL 07**, **Super Monkey Ball Banana Blitz**, **Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors**, **Trauma Center**, **Elebits**, **Cars** y algunos otros que son los candidatos a estrenarse junto con la consola, aunque claro está que las compañías tienen la última palabra y alguna de ellas podría cambiar su fecha, pero por ahora así se mantiene la lista. ¿Cuál va a ser el gran hit de lanzamiento? La verdad todos son muy buenos, aunque depende de cada quien, ya que en esta ocasión las opciones están sumamente variadas, incluyendo deportes, acción, aventura, RPG y más. Nosotros optamos por un empate técnico y nos dispondremos a jugar semanas completas hasta sacar al vencedor... ¡ja, ja! **Super Smash Bros. Brawl** y **Wario Smooth Moves** (por ejemplo), saldrán algunos meses después, junto con una gran librería de títulos que comúnmente se actualiza. No tenemos muchos detalles del sistema operativo del Wii, pero creemos que será algo similar al del Nintendo GameCube, pero no lo sabremos sino hasta tener uno en nuestras manos para estudiarlo hasta el mínimo detalle. Esperemos que sí traiga un selector de idiomas, ya que aunque es un detalle simple, ayuda mucho para el momento de configurar las opciones de la consola.

Llegamos al final de la consulta de este mes. Si tienes sugerencias, preguntas, quejas, o necesitas una receta especial, no dudes en enviar una carta a:

Revista Club Nintendo
Av. Vasco de Quiroga #2000
Edificio E, piso 2
Colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210 México, DF

Si quieres ver publicados tus dibujos en la revista (en la sección Galería) necesitas hacerlos en el sobre directamente.

También puedes escribirnos por correo electrónico a:
clubnin@clubnintendomx.com

Arte en sobre:
Cristian Herrera; Cuzco, Perú.
Inés Pineda; Toluca, México.
Mauricio Ortiz; Santiago, Chile.
Keverlin Saavedra; Panamá, Panamá.
Amiel Quintero; Durango, Durango.
Noé Coronado; San Diego, California.
Francisco Rubiales; México, DF.
Sara Abigail; La Libertad, El Salvador.
Joshua Bittar, Anzoátegui, Venezuela.



El rombo de la portada
Este mes estuvo demasiado obvio.



Ahora ya puedes llevar contigo las imágenes, logos y tips de tu revista en tu celular.

IMÁGENES Y TIPS

Si quieres tener en tu celular las imágenes de Club Nintendo , estos son los pasos a seguir:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN FOTO "nombre de la imagen" y envíalo al 31111

ABC
CN FOTO C1

Number
31111

Sólo para celulares GSM con WAP configurado.
El formato de las imágenes puede variar ligeramente de acuerdo con el modelo de celular.
$13.00 + IVA por imagen





PAQUETE TIPS CLUB NINTENDO 21111



Suscríbete a nuestros servicios y recibirás durante un mes en tu celular hasta 4 tips diarios de diferentes juegos.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 21111

Ejemplo: ABC **CN NIN**

al: Number **21111**

Recibes: ABC **WWT.GBA. Consigue los juegos de 9-volt...**

$43.47 + IVA por suscripción mensual.

TIP INDIVIDUAL CLUB NINTENDO 61111



Si quieres recibir el servicio para tener los mejores consejos de Club Nintendo y estar siempre informado.
Sigue estas sencillas instrucciones:
1 Desde tu celular, ingresa al menú de mensajes escritos.
2 Escribe: CN NIN y envíalo al 61111

Ejemplo: ABC **CN NIN**

al: Number **61111**

Recibes: ABC **DBZB.GCN.Si quieres tener el Bing Bang...**

$5.00 + IVA por mensaje.

Recibe hasta 4 tips diarios en el modo "PAQUETE TIPS" y un tip en el modo "TIP INDIVIDUAL" de cualquiera de estos títulos:
Cars (GCN), Gotcha Force (NGC), Dragon Ball Z: Budokai 2 (GCN), Grand Theft Auto Advance (GBA), Lego Star Wars (GBA), Wario Ware Twisted (GBA), Hi Hi Puffy AmiYumi: Kaznapped (GBA), Racing Gears Advance (GBA), The Revenge Of The Smurfs (GBA), Top Gun: Combat Zones (GBA).



TOP 10



FIFA 07 (GCN)

El título más popular de futbol para el GameCube ya se encuentra en su edición 2007, y no se trata de una simple actualización más, como ocurre en otras ocasiones, sino que Electronic Arts se ha puesto a trabajar duro para brindarnos un juego con mejor respuesta al control, gráficos más detallados y, por supuesto, nuevas opciones de juego que serán todo un agasajo para los fanáticos del soccer, como la opción de realizar movimientos únicos que han creado los propios jugadores, como la "cuauhtemiña", de Cuauhtémoc Blanco.



2 Splinter Cell: Double Agent (GCN)

El único agente secreto que se pone al tú por tú con **Solid Snake** está estrenando aventura para el Nintendo GameCube. Con una historia con tintes más oscuros, donde el protagonista, **Sam Fisher**, deberá enfrentar no sólo a los criminales del bajo mundo, sino también a todo aquel que se interponga en su camino. Después de ser incriminado falsamente por el homicidio de su hija, **Fisher** usará sus habilidades para salir de la cárcel, siendo en ese punto de no regreso donde el héroe de tantas misiones podrá decidir cuál camino tomar... si el de la justicia o el de la venganza.



3 LEGO Star Wars II: The Original Trilogy (GCN)

La primera entrega de **LEGO Star Wars** fue una locura que cautivó a los fans de la obra maestra de George Lucas y a miles de curiosos que simplemente querían probar algo nuevo y entretenido. Esto se ve ampliado exponencialmente en la secuela, que en esta ocasión se basa en la trilogía original (desde el capítulo **IV** hasta el **VI**) y le pone el toque divertido que de por sí ya contienen los juegos basados en dicha franquicia. Nuevamente podrás emprender el viaje en modo individual o cooperativo, para que defiendas a la rebelión de los ataques del Imperio, además de que se incluyen más de 50 personajes que se agregan a los ya vistos en la primera parte.



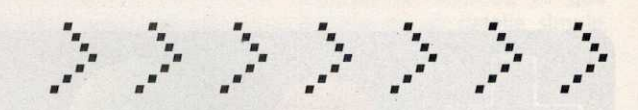
4 Naruto Clash of Ninja 2 (GCN)

La popularidad de **Uzumaki Naruto** sigue en pleno apogeo. Sin importar que la serie de televisión aún no se transmite por los canales, ha cautivado a una enorme audiencia, viéndose reflejado en los videojuegos. D3 nos confirmó esta secuela que vendrá a glorificar la intensa acción de batalla que probablemente viste en la entrega pasada, ya que se incluyen muchísimos personajes más, así como una nueva e interesante opción para que compitas hasta con tres de tus amigos en el mismo escenario.



5 Baten Kaitos Origins (GCN)

Muchos se preguntaban sobre los orígenes de la historia de **Kalas** y sus aliados... cómo habían surgido y qué los había llevado a vivir los acontecimientos del primer título de GameCube. Es por ello que Namco nos ofrece esta secuela donde se narran las vivencias de **Sagi** (años antes del nacimiento de **Kalas**), quien luchará contra la tiranía de sus enemigos, que planean sustituir a la gente por robots. En esta ocasión se simplificó el gameplay, al usar un solo mazo para todo el grupo, mientras que en el aspecto visual no hubo cambios significativos.



6.- Open Season (GCN)

Para mediados de este mes se estrenará en cines la aventura del oso **Boog** y el ciervo **Elliot** en **Open Season**, un título que será adaptado a videojuego por Ubisoft para todas las plataformas de Nintendo, incluyendo el Wii. La versión de Nintendo GameCube nos muestra a la perfección la odisea de estos singulares personajes que estarán en medio del bosque tres días antes de que inicie la temporada de cacería. Gráficamente disfrutarás de extensos escenarios llenos de retos que necesitarán la cooperación de los protagonistas. La dificultad no es muy elevada, pero queda perfecta para los jugadores pequeños.

7 Star Fox Command (NDS)

Fox y sus colegas siguen dando de qué hablar en éste, su quinto título oficial. Después de una serie de cambios que incluyeron misiones a campo traviesa, el cuarteto regresa a su estilo de juego perfecto: el aéreo. Retomando la intensa acción que viviste en el primer **Star Fox** y combinándola con vistosos escenarios similares a los del Nintendo 64, y agregando la estrategia como forma de juego adicional, Nintendo logra un título que agradará a los fans y atraerá a nuevos seguidores de la serie. Lo mejor es su opción Wi-Fi, lista para ponerte en las filas de combate a nivel mundial.

8 Mario Hoops 3 on 3 (NDS)

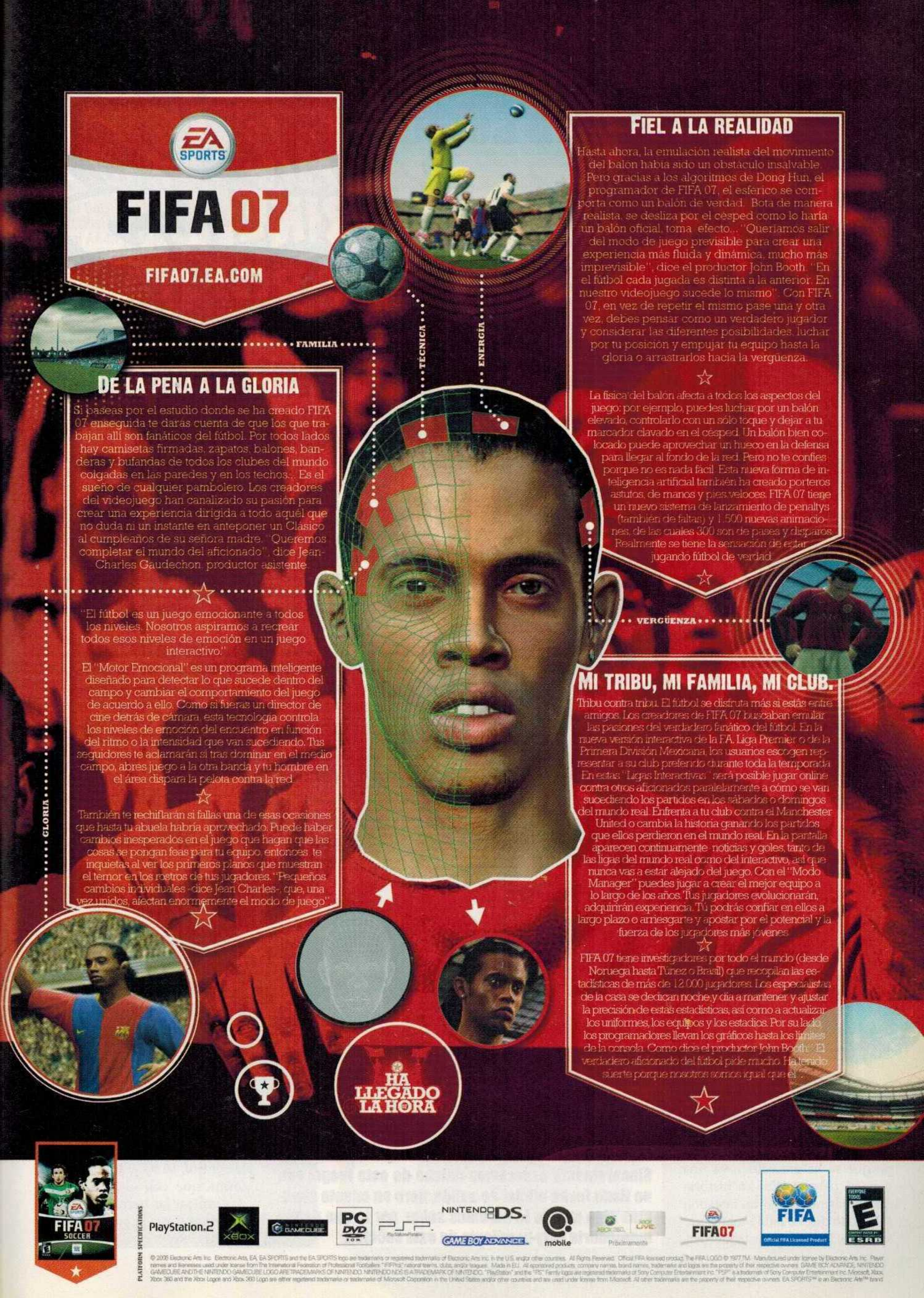
Pocos son los deportes que el bigotón no ha explorado; el básquetbol es uno de ellos, por lo cual los personajes más populares de Nintendo saltaron a la duela virtual (después de su experiencia en **NBA Street Vol. 3**) para disputar un partido del deporte ráfaga, reuniendo el carisma de dichas estrellas con la explosiva diversión que probablemente jugaste en **NBA JAM**. Saltos impresionantes, tiros imposibles y un estilo sin reglas son lo que caracterizan la acción en **Mario Hoops 3 on 3**. Lo bueno, la adición de personajes del universo **Final Fantasy**, calidad gráfica y uso del *stylus*.

9 The Grim Adventures of Billy and Mandy (GCN)

Después de una trayectoria exitosa en Cartoon Network, **Billy** y **Mandy** llegan hasta con **Puro Hueso** al Nintendo GameCube en una intensa aventura que nos presenta Midway que, por cierto, cuenta con toda la locura típica de la serie de TV. Ya sea que juegues en el modo de misiones (hasta 45 escenarios que podrás cursar de forma individual o cooperativa) o en la modalidad multiplayer (cuatro jugadores podrán luchar con todo lo que encuentren a su paso hasta que sólo uno quede en pie), resulta una opción muy buena para jugar en grupo.

10 Tenchu: Dark Secret (NDS)

Los títulos de Ninjas habían quedado un poco en el olvido, pero **Tenchu** demostrará que estos legendarios personajes tienen innumerables aventuras por narrar, en las que disfrutarás de acción al 100%. **Tenchu Dark Secret** es el primer título de la serie en llegar a alguna plataforma de Nintendo y aprovecha notablemente las capacidades del Nintendo DS, como el soporte Wi-Fi, que te da la opción de combatir en línea contra tus amigos de todo el mundo. Lo malo es que la pantalla táctil no tiene muchas funciones.


EA SPORTS
FIFA 07
FIFA07.EA.COM
FAMILIA
TÉCNICA
ENERGÍA
DE LA PENA A LA GLORIA
Si paseas por el estudio donde se ha creado FIFA 07 enseguida te darás cuenta de que los que trabajan allí son fanáticos del fútbol. Por todos lados hay camisetas firmadas, zapatos, balones, banderas y bufandas de todos los clubes del mundo colgadas en las paredes y en los techos... Es el sueño de cualquier pambolero. Los creadores del videojuego han canalizado su pasión para crear una experiencia dirigida a todo aquél que no duda ni un instante en anteponer un Clásico al cumpleaños de su señora madre. "Queremos completar el mundo del aficionado", dice Jean-Charles Gaudechon, productor asistente.
"El fútbol es un juego emocionante a todos los niveles. Nosotros aspiramos a recrear todos esos niveles de emoción en un juego interactivo."
El "Motor Emocional" es un programa inteligente diseñado para detectar lo que sucede dentro del campo y cambiar el comportamiento del juego de acuerdo a ello. Como si fueras un director de cine detrás de cámara, esta tecnología controla los niveles de emoción del encuentro en función del ritmo o la intensidad que van sucediendo. Tus seguidores te aclamarán si tras dominar en el medio campo, abres juego a la otra banda y tu hombre en el área dispara la pelota contra la red.
También te rechiflarán si fallas una de esas ocasiones que hasta tu abuela habría aprovechado. Puede haber cambios inesperados en el juego que hagan que las cosas se pongan feas para tu equipo, entonces te inquietas al ver los primeros planos que muestran el temor en los rostros de tus jugadores. "Pequeños cambios individuales -dice Jean Charles-, que, una vez unidos, afectan enormemente el modo de juego".
GLORIA
FIEL A LA REALIDAD
Hasta ahora, la emulación realista del movimiento del balón había sido un obstáculo insalvable. Pero gracias a los algoritmos de Dong Hun, el programador de FIFA 07, el esférico se comporta como un balón de verdad. Bota de manera realista, se desliza por el césped como lo haría un balón oficial, toma efecto... "Queríamos salir del modo de juego previsible para crear una experiencia más fluida y dinámica, mucho más imprevisible", dice el productor John Booth. "En el fútbol cada jugada es distinta a la anterior. En nuestro videojuego sucede lo mismo". Con FIFA 07, en vez de repetir el mismo pase una y otra vez, debes pensar como un verdadero jugador y considerar las diferentes posibilidades, luchar por tu posición y empujar tu equipo hasta la gloria o arrastrarlos hacia la vergüenza.
La física del balón afecta a todos los aspectos del juego: por ejemplo, puedes luchar por un balón elevado, controlarlo con un sólo toque y dejar a tu marcador clavado en el césped. Un balón bien colocado puede aprovechar un hueco en la defensa para llegar al fondo de la red. Pero no te confíes porque no es nada fácil. Esta nueva forma de inteligencia artificial también ha creado porteros astutos, de manos y pies veloces. FIFA 07 tiene un nuevo sistema de lanzamiento de penaltys (también de faltas) y 1.500 nuevas animaciones, de las cuales 300 son de pases y disparos. Realmente se tiene la sensación de estar jugando fútbol de verdad.
VERGÜENZA
MI TRIBU, MI FAMILIA, MI CLUB.
Tribu contra tribu. El fútbol se disfruta más si estás entre amigos. Los creadores de FIFA 07 buscaban emular las pasiones del verdadero fanático del fútbol. En la nueva versión interactiva de la F.A. Liga Premier o de la Primera División Mexicana, los usuarios escogen representar a su club preferido durante toda la temporada. En estas "Ligas Interactivas" será posible jugar online contra otros aficionados paralelamente a cómo se van sucediendo los partidos en los sábados o domingos del mundo real. Enfrenta a tu club contra el Manchester United o cambia la historia ganando los partidos que ellos perdieron en el mundo real. En la pantalla aparecen continuamente noticias y goles, tanto de las ligas del mundo real como del interactivo, así que nunca vas a estar alejado del juego. Con el "Modo Manager" puedes jugar a crear el mejor equipo a lo largo de los años. Tus jugadores evolucionarán, adquirirán experiencia. Tú podrás confiar en ellos a largo plazo o arriesgarte y apostar por el potencial y la fuerza de los jugadores más jóvenes.
FIFA 07 tiene investigadores por todo el mundo (desde Noruega hasta Túnez o Brasil) que recopilan las estadísticas de más de 12.000 jugadores. Los especialistas de la casa se dedican noche y día a mantener y ajustar la precisión de estas estadísticas, así como a actualizar los uniformes, los equipos y los estadios. Por su lado los programadores llevan los gráficos hasta los límites de la consola. Como dice el productor John Booth: "El verdadero aficionado del fútbol pide mucho. Ha tenido suerte porque nosotros somos igual que él".
HA LLEGADO LA HORA
FIFA 07 SOCCER
PLATFORM SPECIFICATIONS
PlayStation.2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PC DVD ROM
PSP
NINTENDO DS.
GAME BOY ADVANCE
mobile
XBOX 360 LIVE
Próximamente
FIFA 07
FIFA
Official FIFA Licensed Product
EVERYONE TODOS
E
ESRB

MARIO STRIKERS CHARGED

Nintendo en Alemania

Hace tan sólo un mes Nintendo ofreció una conferencia de prensa en Leipzig, Alemania, dentro de la Games Convention (evento que reunió a varios de los desarrolladores más importantes del planeta), donde dio a conocer varias cifras acerca de lo bien que están vendiendo el Nintendo DS. Pero sin duda lo más interesante fue el anuncio de dos juegos para el Wii.

Mucho se rumoró acerca de un nuevo título de **Mario Strikers** para la consola de siguiente generación de Nintendo, y no es sino hasta este evento en que ha quedado confirmado, aún sin fecha oficial; pero en próximos meses saldrá a la venta **Mario Strikers Charged**. Para jugarlo será necesario utilizar el control remoto y el Nunchuck; para mover al personaje se usa el *stick*, y para pase y tiro los botones. Lo divertido está en que para detener los disparos enemigos tendrás que demostrar qué tan buen portero eres, porque vas a mover el control simulando que son las manos del guardameta para bloquear los tiros. Pero no todo fue futbol: también se mostró **Batallion Wars II**, que se abreviará **BWii**, y que utilizará las bondades del control para lograr mejores estrategias. Y por si se te hiciera poca cosa, ambos títulos serán compatibles con el sistema Wii Connect24, por lo que las retas se van a poner increíbles. Con anuncios como éste, Nintendo demuestra que el Wii será una máquina de sueños.

Continúa con tu vida de granjero en HM

Una de las franquicias más longevas de la industria es **Harvest Moon** (que la vimos nacer en el Super Nintendo), un excelente simulador de granja, que conforme ha pasado el tiempo y la tecnología ha mejorado, se le han ido agregando varios detalles que poco a poco han ocasionado que se parezca más a la vida real, y un ejemplo claro es la versión que apareció para el Nintendo DS, donde se refrescó el *gameplay*; pues bien, al parecer Natsume quiere seguir con esta racha ascendente de la serie, porque se ha anunciado ya una versión para el Wii. La historia que tendrá el juego en cuestión sale de lo que se había manejado siempre, ya que, si recuerdas, siempre eras el heredero de una granja, pero ahora todo esto ha cambiado. Serás un joven que llega a vivir a una isla, en la que obviamente hay una granja; pero lo interesante del asunto es que toda la naturaleza del lugar estará destruida, seca, y, según se dice, todo comenzó a empeorar desde que una Diosa que habitaba la isla desapareció misteriosamente, y como debes imaginar, tu labor será devolver la vida a esta isla, para que así la Diosa regrese y todos puedan vivir placenteramente. Respecto al control, se va a adaptar de tal forma que con el remoto puedas utilizar las herramientas más comunes como la pala, la red, las cubetas, etc.



Sinceramente esperamos mucho de este juego; aún no tiene fecha oficial de salida, pero en cuanto sepamos algo más te lo haremos saber, por lo que debes mantenerte muy pendiente de esta sección.

Centros de servicio ELECTRODIVERSIÓN

Zona Sur.
Av. Canal de Miramontes 3155
Local AA45 y AA46 Col. Vergel Coapa.
México DF C.P.14320
Tel. (52) 56784977
Horario de Lunes a Viernes de 11.00am a 8.00pm
Sábados y Domingos de 11.00am a 8.30pm
NOTA. Martes es día de descanso para este centro de servicio.

Zona Nor-Oriente.
Calzada de Guadalupe #431
Local 67 Col. Guadalupe Tepeyac
México DF C.P 07840
Tel.(52) 91127300
Fax.(52) 91127301
Horario de Lunes a Viernes de 11.30am a 8.00pm
Sábados de 11.30am a 8.30pm
NOTA. Domingo día de descanso para este servicio.

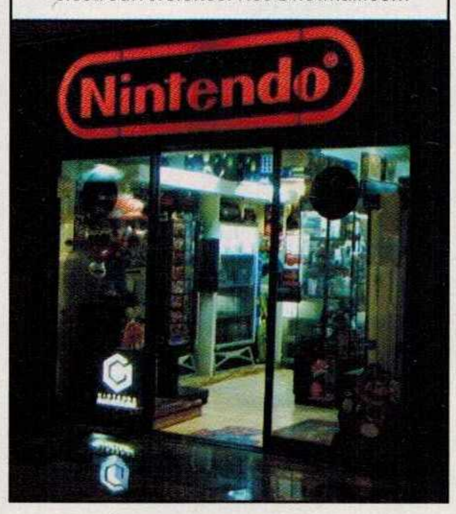
Centro de recepción zona norte.
Centro comercial Perinorte Tlalnepantla
Local F-14 Tel. (52) 58939501.

Centro de recepción zona norte.
Plaza Mundo E
Local 96 A
Tel. (52) 9112 7302

Nuevos
Zona Sureste.
Calle 11-A #375 local "C" Esquina por 52. Col. Residencial Pensiones Mérida
Yucatán México. C.P. 97217
Tel. (999) 987 9255

Zona Sureste.
La gran Plaza kiosco "CC" 2a Etapa
Calle 60 #196 Col. Montes de Ame. Mérida
Yucatán México.
TEL. (999) 944 9388

electrodiversionservice@hotmail.com



La pelea definitiva

Hemos visto juegos de todos los estilos anunciarse para el nuevo Wii, pero podemos afirmarte que el que te vamos a comentar enseguida te va a dejar con la boca abierta. Si recuerdas, hace tiempo se dijo que **Mortal Kombat Armageddon** no saldría para Nintendo GameCube, pues bien, esto es cierto, pero no significará que los seguidores de la Gran N se queden sin disfrutarlo, ya que a principios del próximo año, Midway lo lanzará para el Wii. Estamos seguros de que los miles de fans que tiene esta serie deben estar más que felices, porque para los que no lo sabían, esta no es una entrega cualquiera, sino que en ella podremos elegir a cualquier personaje que haya aparecido en anteriores versiones, lo que dará pauta a peleas que siempre deseaste ver, como **Goro** contra **Motaro,** por ejemplo; además, el *gameplay* se verá renovado, permitiéndote hacer combos de varios tipos, incluyendo aéreos, pero no como en **Mortal Kombat 3**, donde sólo podías dar un par de golpes, sino que aquí se podrán alargar más las secuencias. Otra nueva característica será que los famosos Fatalities se realizarán en secuencia, es decir, tendremos que marcar varios movimientos para que nuestro peleador haga su mejor técnica final.

Hasta el momento no se sabe de qué manera usarán el control del Wii dentro del juego, pero consideramos que en los Fatalities sería una gran decisión, pero bueno, aún queda mucho tiempo; lo mejor será esperar pacientemente, ya que al ser un Mortal Kombat, es garantía de calidad.

Lanzamiento explosivo

Es realmente sorprendente el apoyo que está recibiendo el Wii de parte de los licenciatarios, pues prácticamente todas las licencias de peso en la industria ya tienen proyectos para la consola de Nintendo, pero bueno, ahora les vamos a comentar lo que está realizando Ubisoft. Todos sabíamos de **Red Steel**, y aunque intuíamos que trabajaban en algo más, nunca imaginamos una noticia como la que les vamos a dar: y es que la compañía francesa se encuentra desarrollando, además de **Red Steel,** la "pequeña" cantidad de ¡ocho juegos!, así es, y no creas que son títulos "X", sino que realmente todos son juegos que prometen bastante. En fin, no te haremos sufrir más y te vamos a mencionar qué títulos son los que se mencionaron: **Blazing Angels, Far Cry, Squadrons of WWII, Monsters 4 x 4 World Circuit, Rayman Raving Rabbids, GT Pro Series, Open Season** y una versión de **Prince of Persia**. ¿Impresionado? Creemos que bastante, ¿verdad? Lo que más llamó nuestra atención fueron dos juegos en particular: **Far Cry**, ya que la versión para Cubo se canceló y consideramos que el uso del control del Wii puede dar mucho de sí; y **Prince of Persia**, ya que es una de las mejores licencias de la presente generación. Y para que realmente pienses que estás soñando, todos estos títulos (exceptuando el del príncipe) estarán disponibles el día que esté a la venta el Wii. Con notas como ésta, nos damos cuenta de la gran visión de Ubisoft, ya que prometen que en cada título el "Wiimote" será aprovechado de manera única. Ahora sólo queda esperar el día de lanzamiento, así que te sugerimos que aproveches el tiempo para saber qué juego vas a elegir.



Log@n in

Por Toño Rodríguez

En este número tenemos bastante información con el reporte del lanzamiento del Wii en la ciudad de Nueva York. ¡Mucha chamba para mí, que lancé a cubrir el evento! Por tal motivo muchas secciones cedieron páginas y en el caso de Lognin sólo tenemos una noticia que ya veíamos venir: nuevos colores para el NDS Lite.

El mes pasado habíamos anunciado nuevos colores para el Nintendo DS Lite en Japón. Ahora podemos confirmar que el mercado americano también tiene ya estas dos opciones: *Onyx* y *Coral Pink*. Sabíamos que era cuestión de tiempo para tener distintas presentaciones del NDS Lite en este continente. El tiempo dirá si la gama de colores aumenta en el futuro. Nosotros pensamos que sí, pero tendremos que esperar.



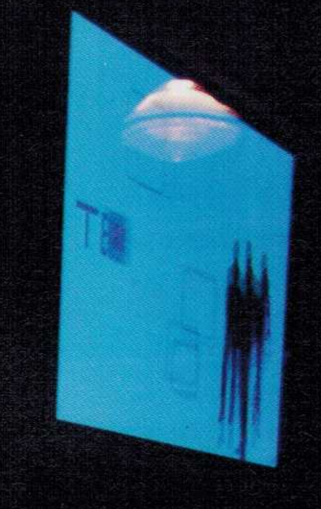
Para todos aquellos que son serios y que no les gusta llamar la atención, esta versión Onyx será una muy buena opción.

Foto: EFE

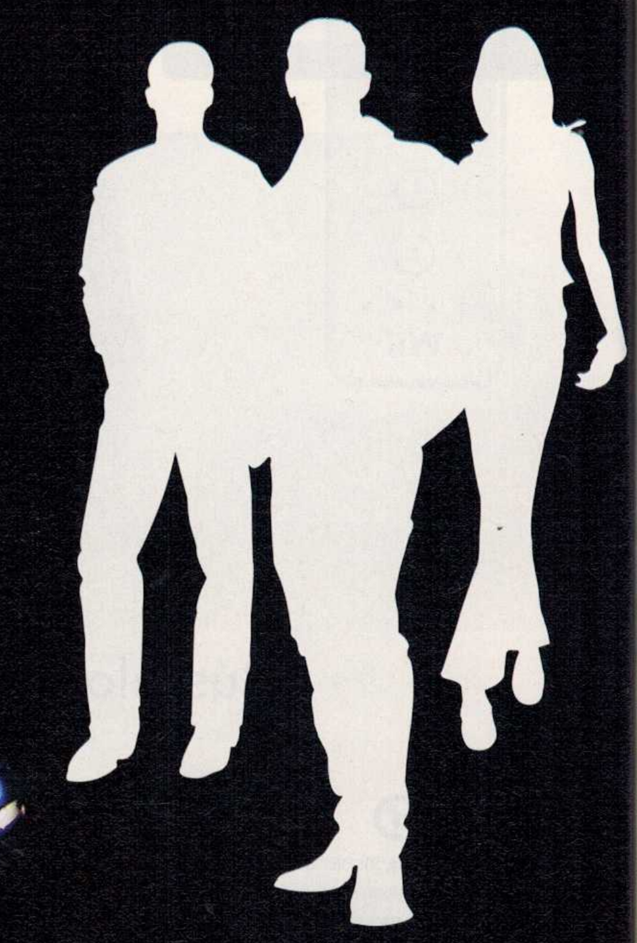
La modelo Anna Groth en la Games Convetion 2006.

Team Nintendo Casting 2006

Ya está listo el Team Nintendo versión 2006



En nuestra edición anterior vieron en el Lognin un avance de lo que fue este evento, en el que se hizo la selección de los ocho miembros del nuevo Team Nintendo 2006. Este casting se llevó a cabo en el Dave & Busters de la ciudad de México, un sitio perfecto para realizar la elección. Si ustedes no conocen aún este sitio, dense una vuelta y disfruten de todas las Arcadias que tienen ahí; además podrán echarse una buena hamburguesa o algún otro platillo del lugar.

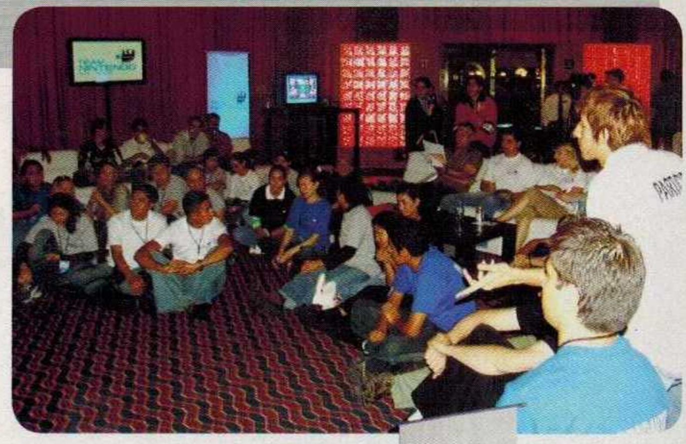


La reunión fue a las 10:00 de la mañana el día 3 de agosto. Más de 20 finalistas se dieron cita con el destino. Debemos mencionar que la primera etapa de la selección de este año se efectuó en varios puntos de la ciudad y tuvo más aspirantes que en la edición anterior. Nosotros, como invitados especiales, y parte del jurado calificador, llegamos muy temprano. Muchos de los chavos ya estaban ahí con todas las pilas puestas para entregar lo mejor. Un hecho curioso fue ver caras conocidas que estuvieron en el casting anterior, pues el hecho de no haber sido seleccionados el año pasado no les bajó los deseos de conseguir un lugar en esta edición del Team Nintendo. Los únicos que lucían algo tristes eran los chavos que estaban terminando su ciclo, los del Team saliente; como que no querían entregar la estafeta, aunque sabían que lo tenían que hacer. De hecho, y como reconocimiento, decimos que ellos tuvieron gran culpa en que esta selección tuviera mucha energía, ya que estuvieron alentando y ayudando a los aspirantes en sus rutinas y pruebas.





Visita la página del Team Nintendo www.teamnintendomexico.com y checa todos los detalles de este proceso de selección,



Como inicio del casting final, Nintendo de América, a través de Alex Palomares y Melissa Wright, dieron la bienvenida a todos los chavos. Como dato curioso y muy buen detalle, Steve Singer, vicepresidente del Área de Latinoamérica en Nintendo, habló a través de un video grabado en sus oficinas, comentando todo lo que Nintendo está realizando y lo que va a hacer con el lanzamiento de Wii. Les pidió todo su esfuerzo y les agradeció su participación en esta nueva edición del Team. Y como si eso no fuera una buena motivación para los chavos, al término del mensaje de Steve se les mostró un video exclusivo con los títulos que vienen para Wii. ¡Más entusiasmados no pudieron comenzar!



Todos los aspirantes a ser parte del Team Nintendo 2006 se mantuvieron con un gran ánimo hasta el final.



El Team Nintendo estará en el EGS 2006. Ahí podrás conocer a los integrantes de esta nueva edición.

Team Nintendo 2006
Diana Cornejo
Susana Monroy
Estrella Aviña
Alfredo Rentería
Gilberto Ruiz
Juan Pablo Silva
Jorge Connelly
René Pinet

Ya iniciada la selección, uno a uno fueron pasando al estrado a platicarnos sus expectativas y el porqué les gustaría ser parte del Team; además, cada uno dijo lo que significaba Nintendo en sus vidas, cuáles eran sus juegos y personajes favoritos y alguna experiencia chistosa o rara relacionada con los videojuegos. Hay que mencionar que en este caso, y a diferencia del año pasado, en la selección no se requirió que los participantes tuvieran conocimientos de videojuegos, ya que para esta edición se recibieron personas abiertas que quisieran trabajar en algo divertido y ya. Obviamente los fans de la marca no fallaron y la gran mayoría de ellos conocía del tema. Así pasaron todos y vimos gente muy diferente, todos buena onda y con gran personalidad. Algunos cantaron, otros bailaron y uno que otro se animó a imitar a diferentes personajes de Nintendo como Mario, o algunos de series de TV como Bart u Homero Simpson.



La decisión final no se dio a conocer ese mismo día, ya que habría sido difícil para los que no se quedaron el hecho de no escuchar su nombre en la lista de los ganadores. Al día siguiente se le habló a los que fueron seleccionados y se les invitó a firmar su contrato para comenzar a trabajar para Nintendo. De ahora en adelante los estaremos viendo en distintos eventos y lugares promocionando la marca y, por ende, el Wii. Suerte para ellos y de una vez les adelantamos que el Team Nintendo estará en el Electronic Game Show, y que así como Club Nintendo, ellos serán parte del equipo que represente a la gran N en México.



Ellos son los que van de salida. Seguramente seguirán ligados de alguna manera a Nintendo.

Compañía: Capcom.
Desarrollador: Capcom.
Categoría: Acción/Aventuras.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1.

MEGA MAN® ZX

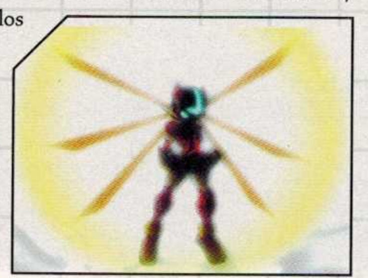
Capcom lo hace de nuevo

Mega Man ZX es la más nueva aventura del legendario héroe de titanio para el Nintendo DS, la cual continúa con la línea de la saga de **Mega Man Zero**. Lamentablemente, no todos estamos tan de acuerdo con los giros tan drásticos y dramáticos que le han dado a esta franquicia a lo largo del tiempo. Las opiniones están divididas; hay quienes prefieren los juegos originales y no toman en cuenta las líneas de tiempo que no tienen continuidad real con la historia introductoria. Por otro lado, están quienes no se detienen a ver dichos detalles y juegan todas las versiones sólo porque anteponen el nombre **Mega Man** en el título. Antes de tomar una decisión prematura, lee este *A Fondo* para que conozcas todo lo que nos ofrece esta nueva parte de la historia.



Los años pasan

La guerra entre los **Reploides** y los humanos ha quedado muy atrás por cientos de años. Ahora ambas razas han aprendido a convivir y coexistir en armonía dentro del área central del universo. Pero mientras todo es belleza dentro del núcleo de la ciudad, en las afueras, los **Mavericks** continúan causando destrozos. En una de tantas excursiones al exterior, dirigida por la organización **Serpent Company**, se encontraron reliquias de una antigua tecnología conocidas como los **Biometals**. Éstos son materiales vivos con conciencia, los cuales poseen información y registros de ciertos elementos de hace años. **Aile** y **Vent**, dos empleados de la compañía encargada de transportar a los **Biometals**, se fusionan con **Biometals** de los **Model X** y **Model Z**, que les dan los poderes de los conocidos **Mega Man X** y **Zero**. Una nueva guerra está por comenzar, y sólo los **Biometals** podrán ayudarte en esta ocasión.



No tan distinto

Este juego contiene muchos elementos conocidos y similares a los que has encontrado en los títulos anteriores de las sagas **X** y **Zero**; pero cabe mencionar que por primera ocasión en la serie, tendrás la oportunidad de elegir el género de tu personaje al comienzo del juego, además de otras cosas diferentes, por supuesto. En esta ocasión podrás explorar de manera más libre que en otras entregas para hallar chips, *Life Ups* y otros ítems necesarios.





Cuando la creatividad se agota...

Vent y **Aile** son los protagonistas del juego, y comparten dos de los clichés más comunes de los videojuegos: son adolescentes y perdieron a sus padres en un ataque de los **Mavericks**. Ellos usan el *M.E.G.A. System* para activar a los **Biometals** y transformarse en una forma similar a la información contenida dentro del material. Cualquiera que use el *M.E.G.A. System* es llamado un "**Mega Man**". Vaya... este concepto de Capcom nos recordó la vez en la que **Turok** cambió de ser un simple indio americano que buscaba la salida del Valle Perdido, a una estirpe de cazadores de dinosaurios alterados cibernéticamente, los cuales se llamaban "**Turoks**", al tomar su papel de aventurero. ¿Qué más sorpresas y cambios le esperan al héroe de titanio en el futuro? Tal vez la sobreexplotación de la franquicia sea la única que tenga la respuesta...



Combate con los jefes

Los enfrentamientos contra los jefes tienen una temática muy singular: básicamente, tu misión es atacar hasta verlo caer; pero tienes una opción alternativa para sacar ventaja de la situación. Cada jefe tiene un punto débil, que es justamente en donde se encuentra localizado su **Biometal**; al impactar este lugar le causarás más daño, pero a costa de obtener una menor puntuación al final de la pelea. De acuerdo con el resultado, el **Biometal** que recibirás será de menor o mayor nivel. No te preocupes: aun si el nivel es bajo, puedes mejorarlo con las *Energy Crystals* durante tu jornada.



Biometals

Ellos son la parte más importante de **Mega Man ZX**, pues permiten a los protagonistas –y a los enemigos- incrementar su poder a niveles insospechados. Dependiendo del **Biometal** que uses, serán las habilidades y características que ganarás para combatir, explorar, etc.







Model X

También conocido como "**Blue Mega Man**", es el primer **Biometal** que obtienes, el cual le da la habilidad a **Vent** y **Aile** de usar el **X-Buster** como en la serie **X**; además se puede cargar dos veces, como en **MMX2**.



Model Z

A éste se le llama "**Red Mega Man**". El **Model Z** no es usado por los protagonistas, sino por **Giro** (el jefe de **Vent** y **Aile**). Este modelo se parece mucho a **Zero** de **Mega Man Zero**, pero tiene un visor en lugar de casco, y puede ser usado para crear un modelo más poderoso al combinarse con el **Model X**.



Model ZX

"**Ultimate Mega Man**" es otra manera de llamar al **Model ZX**; es resultado de la combinación de los **Model Z** y **Model X**. Se parece mucho más al **Zero** de **MMZ** y se usa de manera similar; trae el **Buster** y el **Saber** incluidos.



Ranking



Crow 8.0

Capcom nos presenta un **Mega Man** como muchos lo extrañábamos, con su estilo de juego clásico –después de tanto **Battle Network** ya nos merecíamos un respiro- y con dos personajes a elegir, un hombre y una mujer. El sistema de juego tiene algunas variaciones, pero en su esencia se mantiene fiel a la serie original. La doble pantalla le da un *look* agradable, pero básicamente la acción la llevarás en la pantalla superior, mientras que en la táctil te limitas a observar las características y opciones del personaje y juego en general. ZX es una gran opción para tu NDS, más si te agradan los títulos clásicos de acción.

Panteón 8.0

Como siempre, sigo pensando en que la serie original, la **X** y la **Zero** son las únicas que valen la pena de todos los juegos de **Mega Man**; pero la verdad Capcom me ha desilusionado increíblemente al explotar a este héroe sin piedad y haciendo cambios innecesarios a la trama. Si no hay necesidad de una secuela, es mejor dejar una saga con poquitos títulos; si no, se vuelve repetitivo y pierde el chiste, como es el caso de **Pokémon**, de los **KOF** y ahora de **Mega Man**. De cualquier modo, vale la pena darle una checadita a **ZX**, más que por la historia, por el juego en sí, que, la verdad, está muy bueno.

Master 8.0

Mega Man ha sido una serie que poco a poco se había encargado de destruir con los **Battle Network**, que francamente son terrbles, pero cuando uno ve juegos como éstos, es cuando se agradece a Capcom el que se esfuerce tantito, ya que así es omo queremos ver al héroe azul, en aventuras llenas de acción, y no en peleas más lentas y aburridas que una carrera de tortugas. Los niveles tienen un diseño que te hará recordar las versiones de SNES, y lo mejor de todo, es que mantiene ese reto que hacía volverlo a jugar una y otra vez. De verdad se los recomiendo bastante, así es como debe ser siempre **Mega Man**.

1 10

Model HX

"**Mega Man of Wind**" se parece mucho a **Harpuia** y permite a los héroes usar el dash de manera vertical y horizontal, además de flotar y usar un sable doble; su elemento es *Thunder*.



Model FX

El "**Mega Man of Fire**" tiene las habilidades de **Fefnir**: dos *Knucle Busters*, y te da la opción de disparar hacia arriba y crear ondas de choque en el suelo. Su elemento es obviamente *Fire*.



Model LX

"**Mega Man of Water**" tiene el aspecto y características de **Leviathan**. Con el **Model LX**, **Vent** y **Aile** pueden usar el dash en el agua y un **Cyber Elf** aparecerá en el mapa indicando la localización de ítems ocultos. Su elemento es *Ice*.

Model OX

Es un **Biometal** especial que sólo se puede obtener al completar ciertas tareas. Al usarlo, **Aile** y **Vent** se verán como **Omega Zero** y gozarán de muchas de sus habilidades.

Model PX

Phantom es la inspiración para el "**Mega Man of Shadow**"; con él podrás colgarte de los techos, tubos y plataformas, además de mostrar en el mapa a los enemigos y caminos secretos, así como ver más lejos en lugares oscuros; este modelo no tiene elemento.

Conclusión

Mega Man ZX es un buen juego, tiene cosas muy interesantes y su *gameplay* es genial; lamentablemente, el hecho de continuar la historia de **Mega Man** de esta manera nos hace tener un sentimiento encontrado al jugarlo. Tal parece que Capcom ha creado sagas separadas por cientos de años en la misma línea del tiempo de **Mega Man** para poder lanzar juego tras juego sin que se afecten entre sí por huecos en la trama. Hubiéramos preferido una historia con una mejor continuidad, sin necesidad de los cambios tan radicales.



LOS RETOS

Es común que nosotros pongamos nuevos retos para probar tus habilidades como videojugador en los títulos más recientes de Nintendo, pero recuerda que también le dedicamos este espacio a los juegos que han aparecido durante la historia de Nintendo, así que te invitamos a que nos envíes tus mejores puntuaciones, bugs o logros en general sin importar si son del NES, SNES, GB, N64 y demás plataformas. ¿Crees ser el mejor jugador del mundo? ¡Envíanos tus mejores récords!

Mario Kart DS

Los siguientes récords nos los envió nuestro cuate Miguel Alejandro Sánchez Gutiérrez, de México, DF., y están dedicados a Karen M. Juárez. Sin duda son bastante buenos, pero si tú no lo crees así, trata de romperlos para que aparezcas publicado en la próxima edición de Club Nintendo.

Pista	Best Time	Best Lap
Figure-8 Circuit	1:19:574	0:26:389
Yoshi Falls	0:51:220	0:16:842
Luigi´s Mansion	1:43:171	0:33:608
Mario Circuit (DS)	1:37:230	0:31:566
Bowser Castle (DS)	2:06:789	0:41:910
SNES Mario Circuit 1	0:42:072	0:13:466
SNES Peach Circuit	1:00:694	0:20:067
GCN Luigi Circuit	1:19:764	0:26:162
SNES Donut Plains 1	1:00:190	0:19:767
SNES Koopa Beach 2	0:46:809	0:15:316
N64 Choco Mountain	1:59:778	0:39:674
SNES Choco Island 2	0:57:277	0:17:733
N64 Banshee Boardwalk	1:57:166	0:38:674
GCN Yoshi Circuit	1:34:543	0:31:332

Super Mario 64 DS

La popularidad de los minijuegos de **Super Mario 64 DS** sigue en aumento y en esta ocasión es Sergio Rangel Jiménez, del Estado de México, quien nos envía sus mejores puntuaciones. Échales un ojo y júzgalas por ti mismo.

Evento	Puntuación
Wanted	2028
Slots Shot	61900
Shell Smash	60630
Pair-A-Gone and On	1164

Recuerda que para hacer válido un Reto debes enviarnos una carta en donde indiques tus puntuaciones, tiempos, etc., además de un video VHS o fotografía (no aceptamos nada vía email), en donde se aprecie lo estipulado en cada Reto, a nuestras oficinas: Revista Club Nintendo, Avenida Vasco de Quiroga #2000, edificio E, piso 2, colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón, CP 01210, México, DF ¡Sólo así demostrarás que eres el mejor jugador!

Project Hacker

NINTENDO DS

Red Entertainment

Las novelas gráficas son un género que, luego de estar en la oscuridad durante muchos años (por lo menos en nuestro continente), por fin tiene el auge, la popularidad, pero sobre todo el reconocimiento que siempre mereció. Todo esto, gracias al Nintendo DS, ya que sus cualidades permiten una mejor interfaz para los jugadores, y no tienen que complicarse tanto la vida navegando en decenas de menús. Pues bien, después de ver grandes representantes de este estilo como **Trace Memory** o **Phoenix Right**, toca el turno a **Project Hacker**, un título de una compañía no tan reconocida, pero que está haciendo todo lo posible por ofrecernos una gran aventura.

Un gran talento

Dentro de la historia del juego, tomamos el papel de **Satoru Amatsubo** (probablemente estos nombres cambien en la versión final), un joven estudiante que, al igual que muchos de nosotros, dedica su tiempo libre a estar en la computadora, explorando todo lo que ofrece el Internet. Conforme pasa el tiempo, su experiencia se vuelve tanta, que se convierte en un hacker, y para probar su habilidad, intenta infiltrarse en el sistema de seguridad de una organización del gobierno, y justo aquí es donde comienza la verdadera trama.



Al detectarte en el sistema, más que querer sacarte de él, te hacen parte de ellos, ya que tus aptitudes son justo lo que necesitan para detener al verdadero problema que tienen: los crackers, que son personas que pueden cambiar la estructura de cualquier programa, pudiendo de esta manera alterar el orden de la ciudad. Para cumplir con tu misión, no vas a estar solo, ya que contarás con la ayuda de una linda chica de nombre **Rina Kokubo**, quien será algo así como la enfermera que te auxilia en **Trauma Center**; así que siempre procura poner atención a lo que te dice.

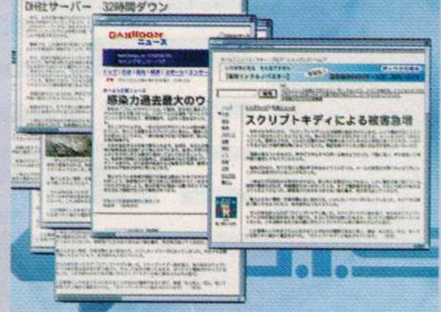
Agudiza tu mente

El gameplay es obviamente a través de imágenes fijas; en cada una de las dos pantallas del NDS se nos mostrarán diferentes perspectivas de la misma escena, para que así tengamos una mejor idea de la situación. Con el *Stylus* tendremos que tocar todo lo que veamos sospechoso, ya que en cualquier lugar puede estar una pista que nos ayude a encontrar lo que deseamos. A veces estaremos delante de un monitor de PC, y tendremos que explorar cada uno de los archivos que contenga, usando las claves que previamente hayamos encontrado, pero también debes usar tu instinto para saber qué teclear y en qué momento hacerlo.

Formateando...

Este juego promete bastante; para empezar, la idea es sumamente original, ya que es una temática muy rara de ver en un videojuego, y lo mejor de todo es que está siendo muy bien desarrollada, para que no se vuelva tedioso tener que estar usando passwords a cada instante. El estilo gráfico es muy anime japonés, con una gran calidad, lo que le agrega un toque de emoción único, al igual que la música, que, sin ser de lo mejor, le queda como anillo al dedo. Su fecha de salida está aún por definirse, pero si todo sale bien, podríamos tenerlo por aquí antes de que termine el año.





Usa tu ingenio para resolver el misterio.





La intriga estará presente durante la historia.

Xenosaga I & II

Monolith Software

Los amantes de los juegos RPG deben estar más que felices, ya que no sólo tendrán **Final Fantasy III** para su Nintendo DS este fin de año, sino que también una de las mejores sagas dentro del género hará su aparición próximamente por primera vez en una consola de la gran N... nos referimos a **Xenosaga**, que verá la luz en el NDS. Está siendo desarrollado por Monolith Software, por lo que no creemos que vaya a existir algún problema en cuanto a la adaptación de la franquicia; al contrario, es un hecho que se verá revitalizada por las innovaciones que el sistema puede otorgarle, principalmente en lo que a gameplay se refiere.









Un brillo diferente

Según se ha comentado, han hecho ligeros cambios en el argumento para que éste sea más digerible, pero obvio que no puede variar mucho, ya que se alteraría bastante el trasfondo. En cuanto a los cinemas que abundaban en las versiones originales, no se han retirado del título por completo, pero sí han sufrido algunas modificaciones, como el hecho de que duran menos tiempo, o que no salen tan seguido; incluso, en ciertos momentos sólo aparecerán imágenes fijas para ilustrar, más o menos como en su momento pasó en **Killer Instinct** con las poses de victoria.

En la pantalla superior del sistema podremos mover a nuestros personajes por todos los escenarios, mientras que en la inferior se nos van a mostrar diferentes estatus, para que tomemos mejores decisiones; además, existirá un menú mediante el cual podremos cambiar varias opciones "sobre la marcha", lo que agiliza bastante el ritmo del juego. Pero no creas que solamente en eso vas a ocupar el *Sylus*, ya que también será necesario en varios minijuegos que se han incluido en la aventura, y que la mayoría de las veces encontrarás dentro de algún calabozo.







Los personajes están muy bien detallados.

Conociendo el pasado

En un inicio, se manejó la posibilidad de que este juego tendría una historia original, pero ahora se ha confirmado que será una especie de remake de los dos primeros capítulos de la serie. Nos hubiera gustado ver una temática totalmente nueva, pero pensándolo bien, al hacerlo de esta forma nos da la posibilidad de que nos adentremos en su universo de una mejor manera, sin mencionar que da pauta a secuelas, pero bueno, esto ya es sólo especulación nuestra. El hecho de que se incluyeran dos juegos en una sola tarjeta se debe a que ambos comparten historia, y necesitas terminarlos para poder comprenderla y así aclarar todas las dudas.

Decide tu camino

Pasando a lo que son las batallas, son parecidas a juegos como **Fire Emblem**, donde utilizas un tablero para desplazarte. Tú tienes tres líneas para ubicar a tu equipo, al igual que tu contrincante; obviamente todo es por turnos, por lo que al mismo tiempo que piensas en el movimiento que vas a hacer, debes tomar en cuenta lo que tu rival intentará. Ya una vez ubicado en el área de batalla, debes elegir qué ataque realizarás y a cuál de tus enemigos; recuerda que los hechos con armas son mejores, aunque limitados, por lo que es sumamente necesario que los combines con los embates normales. **Xenosaga** debutará con el pie derecho en el NDS; esperemos que no retrase su salida y lo veamos en diciembre.





Hotel Dusk: Room 215

NINTENDO DS

Nintendo

Uno de los mejores juegos que aparecieron el año pasado para el Nintendo DS fue sin duda **Trace Memory**, que aunque un poco corto, es toda una joya, que nos hizo vivir una aventura de misterio como tenía mucho no veíamos; en fin, que todos nos quedamos esperando una secuela o precuela, pero en lugar de eso, el equipo creador, Cing, ha enfocado sus esfuerzos en una historia totalmente nueva, **Hotel Dusk: Room 215**, que no tiene nada que ver con **TC**, excepto porque el género al que pertenece es el de las aventuras gráficas. Su desarrollo va por muy buen camino, y todo parece que lo podremos disfrutar el próximo mes de noviembre; esperemos que así sea.



Un gran secreto



Como no podía ser de otra forma, desde que inicias tu aventura, el misterio se hace presente a cada instante. Tú representas a **Kyle Hyde**, que en su pasado fue un gran policía, pero en el año que todo comienza, 1976, dispara a una persona desconocida luego de que alguien le llama de manera por demás extraña. A partir de ese momento su vida nunca volverá a ser la misma, y prácticamente toda las noches sueña con una mujer de nombre **Milla**. Pasan tres largos años, y una noche le avisan que han recibido una llamada de uno de sus ex compañeros que creían perdido desde hace mucho tiempo, por lo que, sin pensarlo dos veces, se decide a investigar si aún se encuentra con vida.

Sus contactos lo llevan al **Hotel Dusk**, a la habitación 215, donde todo parece normal; pero después de indagar un poco, descubre que dicho cuarto tiene una cualidad especial: puede conceder un deseo a quien lo habite, pero lo mejor de todo sucede cuando... bueno, mejor espera a que salga el juego y descúbrelo tú mismo. Como puedes notarlo, la historia es muy interesante, quizá un poco enredada, pero al igual que en **Trace Memory**, no podrás dejarla, ya que cada cinco pasos que des, te vas a sorprender con algún giro en la temática.





Recorre cada piso

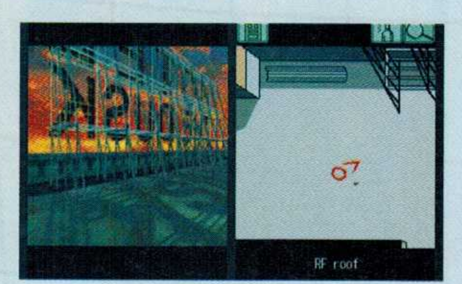
Para recolectar pistas, tienes que explorar cada piso y cuarto del hotel en cuestión, y como es costumbre, deberás hablar con todas las personas que aparezcan para que te ayuden en tu misión; a algunas de ellas no las volverás a ver, pero otras jugarán un papel importante en el desarrollo de la historia, así que ponte muy atento a todo lo que te digan. Otro aspecto importante es que para jugar **Hotel Dusk**, necesitas girar tu NDS como si fuera un cuaderno; en la pantalla de la izquierda verás imágenes del lugar en donde te encuentres, y en la derecha, una especie de plano del lugar, donde con el *Stylus* podrás inspeccionar mejor cada objeto que ahí se encuentre.



Abre tu mente

Los acertijos que vas a tener que resolver son más complejos que los de **Trace Memory**, y ahora su resolución no se logra con objetos que acabes de encontrar, sino que realmente tienes que pensarle, porque puede ocurrir que cargues algo y no lo utilices sino hasta mucho después. Por lo que sabemos hasta ahora, estamos esperando con ansias este título, que demuestra que una buena historia no requiere de gráficos ultrarrealistas para ser buena o absorbente.







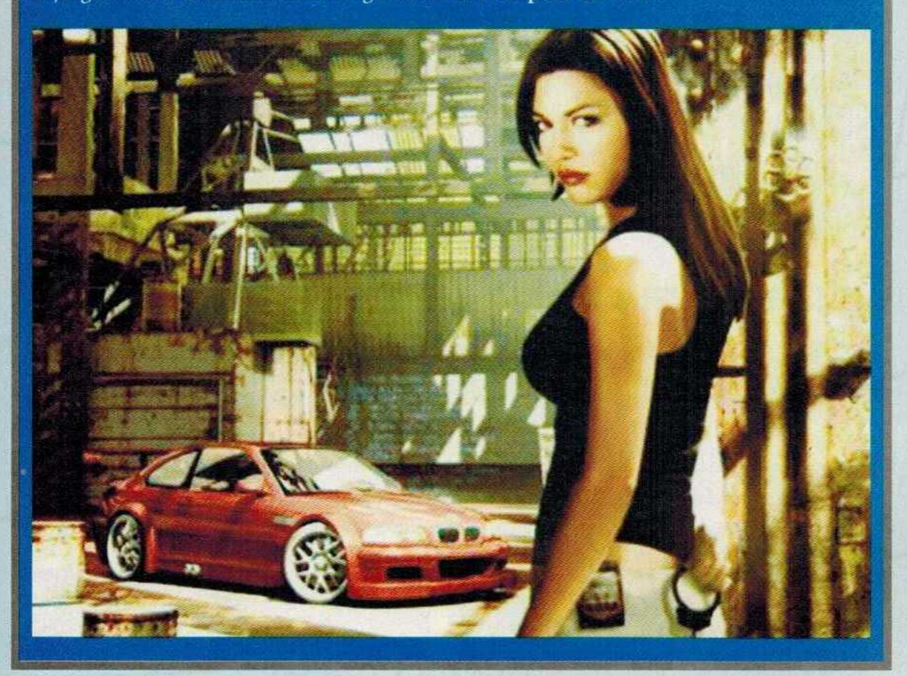


Need For Speed Carbon



Electronic Arts

La serie de Need For Speed es una de las más importantes para EA en la actualidad, pero siendo honestos, en sus principios no era tan buena, pues se trataba de un juego de carreras promedio, cuyo principal problema radicaba en la movilidad; conducir tu auto era todo un dolor de cabeza, pero poco a poco fue influido por las modas y se enfocó más en las persecuciones y en el tuning, logrando así que la franquicia por fin despuntara, llegando hasta el juego del cual les hablaremos enseguida: **Need For Speed Carbon**.



Corre por prestigio

En este **Need For Speed** empiezas siendo un corredor callejero con un auto no tan bueno, y tu deber será convertirte en el mejor de la ciudad. Para lograr esto, sólo debes hacer una cosa: ¡ganar! En la medida en que vayas familiarizándote con tu vehículo, entra a todas las carreras que puedas, ya que mientras salgas victorioso, obtendrás dinero y puntos, que tienes que usar para mejorar todos los aspectos de tu coche, con lo que lógicamente tienes mejores oportunidades para dejar mordiendo el polvo a tus rivales.



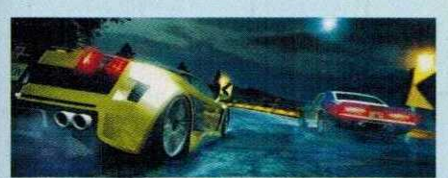


Los detalles hacen al ganador

Uno de los aspectos que destacaron en la serie **Underground** fue el tuning, y en esta nueva versión no podía quedar fuera; pero lo mejor es que se ha mejorado bastante, permitiéndote cambiar hasta el último detalle de tu auto; esto en verdad que es más que una simple opción, y podrás pasarte horas enteras eligiendo los accesorios que cambiarás. Los gráficos también han sido mejorados, y se nota sobre todo en la definición de los detalles durante las carreras; por ejemplo, ya no se verán borrosos como pasaba antes, y los efectos de luz están mucho mejor logrados.









Bandera a cuadros

Para nosotros, **Need For Speed Carbon** es más que una secuela; es una evolución de la franquicia, la cual necesitaba desde hacía tiempo, y qué mejor tiempo que presentarla ahora, justo cuando está por iniciar la siguiente generación de consolas, la que, estamos seguros, continuará con su camino ascendente. Si te gustan las carreras que tengan un plus, y que no sólo sea llegar a la meta apretando un botón, NFSC es para ti... te hará sentir lo que es verdadera velocidad.

El gran reto

Toda la gloria y fama que adquieras no serán nada más para presumir; tendrás que demostrar que no fue obra de la casualidad, y para eso, qué mejor que una carrerita en uno de los lugares más peligrosos que puedan existir: el Cañón Carbon. Cuando tengas los puntos suficientes (y el valor), debes dirigirte hacia este lugar, donde en la competencia no sólo está en juego el honor, sino también tu vida, ya que cualquier movimiento en falso hará que termines en el fondo del Cañón. Este cambio en la estructura que se había presentado en anteriores capítulos, ha ocasionado que la emoción aumente bastante, quitando la monotonía que aparecía a menudo.



OPEN SEASON

¡LLEGÓ LA TEMPORADA DE OSOS... Y VENADOS!

Dirige: *Roger Allers, Jill Culton, Anthony Stacchi.* • **Voces:** *Martin Lawrence, Debra Messing, Ashton Kutcher.*

El auge de las películas de animación se ha visto en aumento gracias a que las nuevas tecnologías le permiten a las compañías realizar impresionantes efectos visuales y generar texturas que se apegan cada día más a la realidad. Lo vimos con **Shrek** y recientemente en **Monster House** y ahora en **Open Season**, una divertida cinta que está enfocada a los niños, pero que todos por igual –sin importar la edad- disfrutaremos en todo momento.





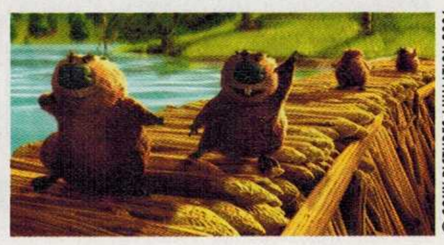


Open Season, o "Amigos Salvajes" como se le conoce en México, es la primera cinta animada por parte de Sony Pictures Animation y narra las aventuras de **Boog** (Lawrence), un oso pardo que ha pasado toda su vida habitando en la comodidad de la cochera de **Beth**, la guardabosques del parque de Timberline; su feroz naturaleza se ha visto aplacada ya que ahora no tiene mayor preocupación que disfrutar de la vida tan fácil como **Baloo**, pero su mundo de ensueño dará un giro de 180 grados cuando se encuentre con **Elliot** (Kutcher), un simpático –y parlanchín- ciervo a quien **Boog** rescata del salvaje cazador conocido como **Shaw**, quien en su locura, piensa que los animales de Timberline están conspirando contra los humanos.

La amistad y trabajo en equipo serán la clave del éxito en esta aventura

Para fortuna o desgracia de **Boog**, **Elliot** se siente tan agradecido ante el enorme oso pardo, que desde ahora se quedará junto a él para liberarlo de su "cautiverio" y llevarlo a un mundo totalmente nuevo; pero ya en la naturaleza, **Boog** comienza a sentir sus instintos naturales, saliéndose de control y terminando en su reintegración a su hábitat original... lo peor de todo es que faltan tres días para que inicie la temporada de cacería. Ahora nuestros intrépidos personajes tratarán de regresar a la comodidad de Timberline, iniciando así una divertida travesía que los llevará a luchar contra feroces cazadores y otros retos que encontrarán en su camino. La película se estrenará a mediados de este mes y cuenta con una gran carga de humor y detalles que te recordarán que la amistad es una de las mejores cualidades que puede surgir en todo momento; las voces de los personajes principales en español corren por cuenta de Rayli y Jaime Camil.





•Compañía: **Ubisoft.**
• Desarrollador: **Ubisoft Montreal.**
•Clasificación: **Aventuras.**
•Categoría: **ESRB.**
•Jugadores: **1-4.**

La cinta está dirigida por tres grandes creativos que han estado involucrados en excelentes trabajos como **El Rey León, Monsters Inc., Hormiguitas** y otros más.

El cantante Paul Westerberg fue el encargado de darle color a la música y partituras originales del soundtrack de **Open Season.**

¡Vive la película, interactúa en el videojuego!

En esta ocasión, la adaptación a videojuego de esta película le tocó a Ubisoft (quienes, por cierto, serán los encargados de revivir de forma interactiva a las **Tortugas Ninja** en un videojuego basado en la próxima película animada de nombre **TMNT**), transportándote de forma fiel a los coloridos escenarios de Timberline y poniéndote al frente de las acciones de **Boog** y **Elliot**, quienes usarán todas sus habilidades y armamento natural como les sea posible para triunfar en su aventura. Para que el videojuego fuera lo más apegado posible a la película, el equipo de desarrollo de Ubisfot Montreal estuvo trabajando de cerca con Sony Pictures, asegurando así que desde que inicies tu juego, vivas una experiencia sin igual, repleta de detalles extraídos del filme, así como otras tantas aventuras que vendrán a ampliar las hazañas de los amigos salvajes. En el pasado E3 tuvimos la oportunidad de checar una versión bastante avanzada del juego y, a diferencia de muchos otros títulos, aquí tendrás que emplear a ambos personajes para avanzar en cada escenario. Por ejemplo, habrá ciertos obstáculos en los que **Boog** no podrá cruzar, por lo que deberá cargar a Elliot y -literalmente- arrojarlo hacia nuevos horizontes; algo similar a como se ha visto en títulos como **Thunderbirds** o **Banjo Kazooie**.







Explora los peligros de lo salvaje en tu búsqueda por regresar a casa

La mayoría de los escenarios están plenamente basados en la atmósfera de la película, desde los tranquilos terrenos de Timberline, hasta las peligrosas rutas repletas de cazadores y otros peligros. Visualmente no tendrás ninguna queja; de hecho, los gráficos fueron diseñados de tal forma que el videojuego fuera una extensión de la película y las animaciones de los personajes son fluidas, logrando un toque de realismo y acción continua que ha caracterizado a los títulos de Ubisoft. Enfrentarte a un reto como éste no es cosa sencilla, por tal motivo **Boog** y **Elliot** tendrán que apoyarse en los demás animales que habitan en el bosque, como los psicóticos patos, conejos neurasténicos, alocadas zarigüeyas, castores o una banda de extrañas ardillas escocesas y, por supuesto, los infaltables zorrillos y puercoespines que le darán el toque de humor a la misión.





Prepara una bola de nieve gigante, baja por los rápidos en una habitación flotante, viaja a toda velocidad en una alocada carrera de carretillas en la mina y vive aventuras disparatadas, mientras **Boog** descubre cómo dejar de ser "normal" y convertirse en un "animal".

Los cazadores serán tu reto a vencer. Armados con escopetas y con la firme intención de poner otro trofeo en su sala, ellos rodearán tu entorno; pero no te preocupes, ya que la imaginación es más grande que la tecnología... bueno, al menos en este caso. Así que deberás defenderte de los agresores usando cualquier objeto que tengas a la mano, como un conejo, por ejemplo, al cual podrás aventar como si fuera un misil, o arrojar a los zorrillos para que provoquen una tremenda bomba apestosa; también puedes llamar a la artillería pesada (las ardillas) para que, como todo un escuadrón militar, disparen una ráfaga de bellotas que harán pensar dos veces a los cazadores antes de acercarse. Si te lesionas en el juego, necesitarás algunas moras para curarte y volver al ataque. Un detalle curioso es que si coleccionas los objetos dispersos del escenario, obtendrás como bonus cientos de detalles reales de la naturaleza, como los que seguramente ves en National Geographic.



La habilidad de **Boog** para arrojar objetos te será muy útil a lo largo del juego, ya sea para impulsar a **Elliot** para resolver algunos acertijos o para aventar animales a tus enemigos.

Al mero estilo de **Rambo**, podrás instalar una serie de trampas en diferentes puntos del escenario para que los cazadores se conviertan en las presas.

Un viejo oso sí puede aprender trucos nuevos

Como te mencionamos antes, **Boog** estaba acostumbrado a una vida llena de comodidades y jamás se habia despertado su instinto natural; sin embargo, en esta travesía deberá adaptarse a las circunstancias y aprender trucos nuevos para vencer a los cazadores. Así como los mejores espias (**Solid Snake** o **Sam Fisher**), **Boog** deberá usar su modo furtivo (ocultándose en los arbustos) para esconderse de sus enemigos y posteriormente sorprenderlos de golpe para aturdirlos (al ser un titulo infantil, nadie muere en el juego), lo cual es seguido de un gran rugido que los hará correr de horror. Sí, asi es, el asustar a los cazadores será parte clave en el juego y habrá múltiples formas de conseguirlo. Cada una de las más de veinte locaciones tendrá retos personalizados, pero no creas que se tratará del típico juego lineal, sino que tendrás libre movimiento para completar los objetivos.





Ubisoft nos ha comentado que también habrá una versión dedicada a la nueva consola de Nintendo, Wii, aprovechando las características únicas de dicha plataforma.

Reúne a tus cuates para aumentar la diversión

En la modalidad individual recorrerás a la perfección los escenarios vistos en la pantalla grande, pero si quieres competir contra tus amigos o hacer equipo con ellos, lo podrás lograr en cualquiera de los minijuegos (hasta cuatro jugadores) que encontrarás en **Open Season**. Aquí tendrás una variedad de personajes a elegir, y obviamente **Boog** y **Elliot** se encuentran entre ellos. Son siete minijuegos en total, siendo el de los troncos rodantes uno de los más curiosos. **Open Season** también estará disponible en las consolas portátiles de Nintendo. En el caso del Nintendo DS, el estilo de juego varia un poco al no ser plenamente dedicado a escenarios tridimensionales, sino a una aventura en side scrolling conservando la idea de cambiar de personaje para resolver ciertos acertijos en los más de 20 escenarios disponibles. En cuanto al aspecto gráfico, lucen realmente bien, logrando amplios escenarios con múltiples detalles extraidos de la pelicula. Como detalle adicional (en el DS) se incluyó una serie de minijuegos similares a los del GCN y otros que incluso se valen del micrófono para su resolución. Con todo lo anterior y la suma de la conexión Wi-Fi de Nintendo, hará que este juego se convierta en uno de los más populares del momento. Así que no importa qué sistema tengas, **Open Season** es un titulo que está dedicado a los pequeños jugadores pero que, al igual que la película, lo podrás disfrutar sin importar tu edad.







Rankings



1 — 10

Master: 7.0

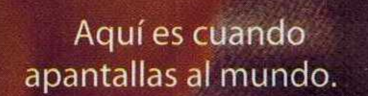
Últimamente han salido bastantes películas de animación, y puedo decirles que **Open Season** es de las mejores. El humor que manejan te hará reir por horas. En cuanto al videojuego, no es tan malo como podría pensarse; el modo de aventura nos recuerda un poco a Banjo-Kazooie, quizá sin llegar al grado de perfección de la obra de Rare, pero es un buen intento por revivir ese estilo de juego donde debes interactuar con varios personajes, en este caso un oso y un alce. Un extra interesante es que puedes disfrutarlo hasta con tres más de tus amigos en divertidos minijuegos, así que como ves, es un título completo, que no dudo en recomendar.

Crow: 8.5

Las películas de animación han dejado de ser exclusivas para los niños; ahora cuando vas al cine y ves **Cars** o **Monster House** sales contento y hasta con ganas de comprar el DVD; este caso aplica para **Open Season**, una divertida comedia con vistosos efectos y una trama original. La transferencia a videojuego es igual de buena, retomando el concepto de cooperación entre ambos personajes (**Boog** y **Elliot**) para cursar las numerosas misiones. Me agradó mucho que incluyeron todos los detalles de la cinta (por mínimos que fueran) y más aún la calidad gráfica que te proyecta el colorido de Timberline. Recomendable para todo tipo de jugadores.

Panteón: 8.5

¿Qué puedo decir? Normalmente los juegos basados en cintas –especialmente las de animación-, son recibidos con mucho escepticismo por parte de los videojugadores más experimentados; no obstante, hay que darles una oportunidad siempre que se pueda, pues podemos tener agradables sorpresas al encontrarnos con un divertido gameplay y una buena opción para varios jugadores, como es el caso de **Open Season**. Lo recomiendo ampliamente, con dedicación especial a quienes disfrutaron de la cinta. Aunque no puedo decir lo mismo para los videojugadores casuales.



Ahora, las dos pantallas a color son aún más brillantes, y la pantalla inferior táctil proporciona una manera completamente nueva de jugar y controlar los juegos.



¡Entrena tu cerebro en minutos al día!
con Brain Age.

Lighter. Brighter.

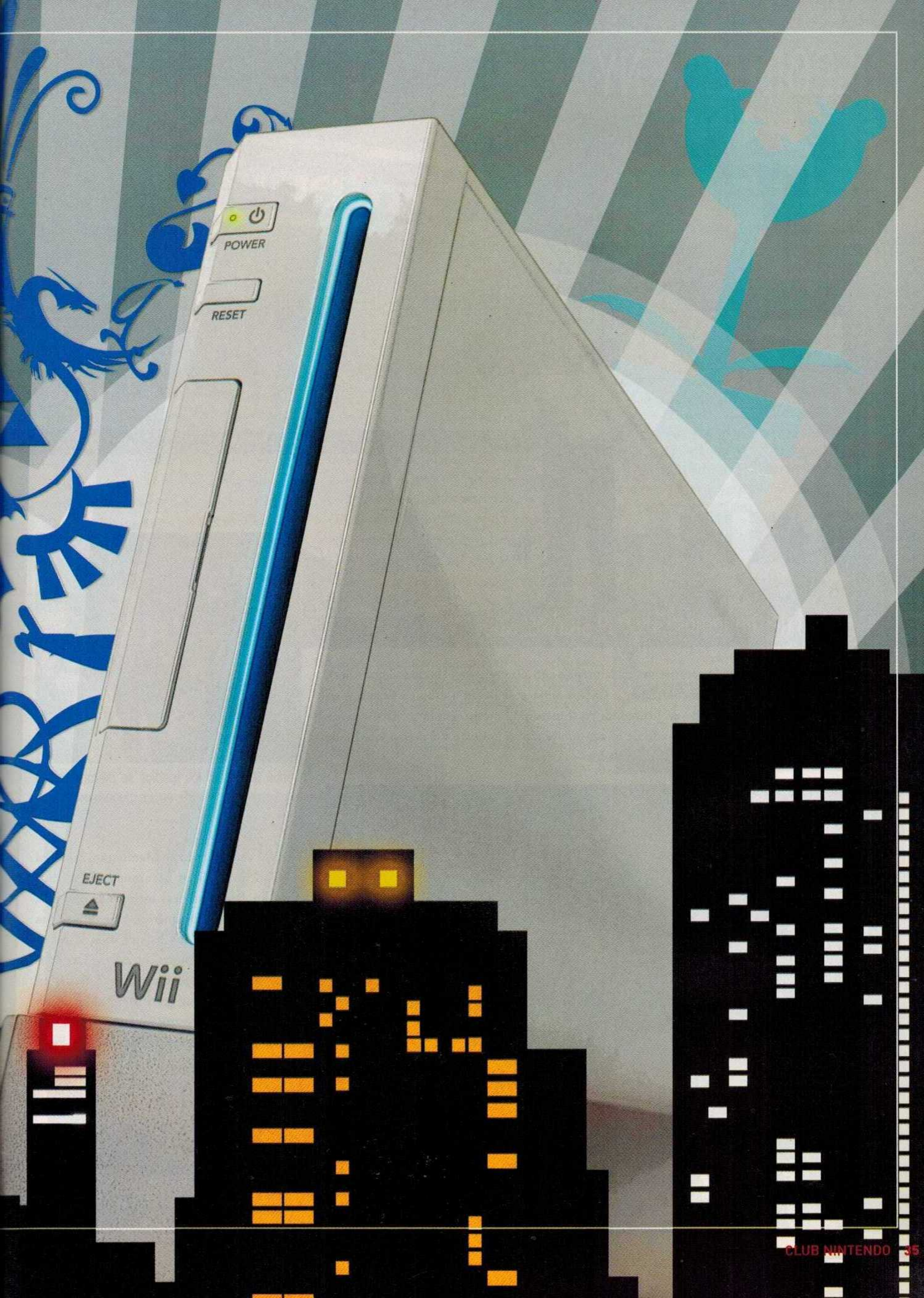
NINTENDO DS lite

REPORTE DESDE NY

Wii™

Llegó el momento que muchos de nosotros esperábamos: ¡el anuncio de la fecha de salida y precio del Wii! Mucho se especuló sobre tales incógnitas, pero ya quedó atrás. Te confirmamos que la fecha clave es el 19 de noviembre y que el costo de este nuevo sistema será (en el mercado norteamericano) de US $249.99. Por ahora sólo resta esperar a que el tiempo pase y que llegue ese día. Como sorpresa, y fuera de la conferencia que Reggie ofreció en la ciudad de Nueva York, les podemos adelantar y confirmar que el lanzamiento del Wii en México será en la misma fecha que en los Estados Unidos, esto dicho por Steve Singer, vicepresidente del área de Latinoamérica para Nintendo of America. Sobre el precio en nuestro país, aún no hay nada en concreto. Según nos comentó Steve, las pláticas siguen, y lo único que podemos decir es que se está haciendo el mayor esfuerzo para que los costos sean razonables.



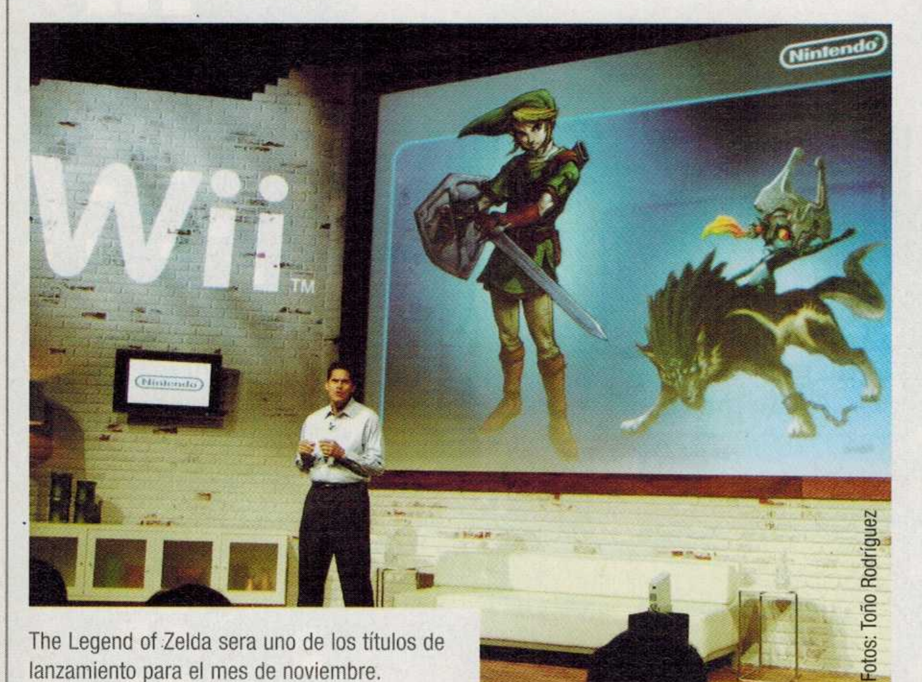

POWER
RESET
EJECT
Wii

REPORTE DESDE NY

Reggie dio la bienvenida a los asistentes a la conferencia.

Jueves 14 de septiembre, Pier 59 Studios, Nueva York

Como un hecho diferente a lo acostumbrado, Nintendo citó a la prensa en "la ciudad que nunca duerme". Por lo general las presentaciones o *Gamers Summit* se llevan a cabo en Seattle o en las mismas oficinas de Nintendo en Redmond, Washington. El motivo era lo suficientemente importante como para hacer más ruido de lo acostumbrado: el anuncio del precio y fecha de salida, entre otras cosas, estaban por ser revelados.



The Legend of Zelda sera uno de los títulos de lanzamiento para el mes de noviembre.

Fotos: Toño Rodríguez

Desde temprano los medios se dieron cita en los Estudios Pier 59 en la ciudad de Nueva York.

El lugar está ubicado en Manhattan, cerca del corazón de La Gran Manzana. Allí, medios de todo Norteamérica, incluyendo Canadá, así como de Latinoamérica, nos dimos cita para llevar a nuestros lugares toda la información que surgiera. Así bien llegamos temprano a la cita y tomamos nuestro lugar en el Estudio C de este gran complejo. Con un escenario sencillo pero llamativo, Nintendo estaba listo para dar las buenas nuevas. Perry Kaplan fue la encargada de darnos la bienvenida; ella ya tiene mucho tiempo trabajando para Nintendo y ahora está en el área de Mercadotecnia. A continuación subió nuestro amigo Reggie Fils-Aime (presidente de Nintendo of America), quien también agradeció a los presentes y los motivo a pasársela bien, ya que las noticias estaban por venir.



Wii Channels. Desde este menú tendremos el acceso a diferentes aplicaciones.

Reggie comenzó hablando de la visión de Nintendo, de reafirmar que lo que busca esta marca es atraer a más videojugadores con el lema "Que Wii llegue a las masas". ¿Pero cómo lograrlo? Siguiendo el camino que tiene el Nintendo DS, creando títulos que faciliten el juego para el común de las personas. La meta es expandir el gusto por los videojuegos. Son cuatro las claves que llevan a la empresa a conseguirlo: 1) El Nintendo DS, que realmente expande el gusto por los videojuegos, te lleva a disfrutar de nuevos horizontes de entretenimiento. 2) Títulos de la línea Touch Generations como **Nintendogs**, **Brain Age**, **Big Brain Academy** y una amplia gama de opciones diferentes para divertirse. Los juegos típicos que nos transportan del mundo real a uno fantástico están ahí. Pero esta nueva generación de videojuegos nos lleva a hacer cosas diferentes: desde criar a una mascota hasta pulir nuestra actividad mental con **Brain Age**. El Nintendo DS complementa tu vida en lugar de reemplazarla. 3) Nintendo Wi-Fi Connection es otro punto importante; hasta ahora se han registrado más de dos millones de usuarios para dicho sistema... así de sencillo, y con una ventaja: ¡es gratis! 4) En estos meses, pero en el año pasado, mostramos el control remoto, y la reacción a una nueva manera de juego fue impresionante. Hoy explicaremos nuestros planes, pero no solamente en cuanto a la interfaz, sino que también hablaremos de las demás aplicaciones que tendrá el Wii.

Para el 19 de noviembre estará a la venta el sistema en toda América, como se hiciera con el Nintendo DS. Ese día, 25,000 puntos de venta estarán cubiertos en toda el área, teniendo como precio sugerido $249.99 dólares, con un mismo costo, configuración y color (el tono blanco que vemos en el Nintendo DS Lite), lo cual permite maximizar el volumen en el área evitando la escasez del producto. La meta a nivel mundial de distribución del Wii es de cuatro millones de consolas en un período de 44 días entre el lanzamiento y la navidad. Se trata de un punto crítico para la empresa, ya que se pretende que el Wii llegue a las masas, acompañado de la mayor cantidad de *software* posible. Ahora bien, ¿qué habrá dentro de la caja? Cuando desempaquetes tu flamante Wii, obtendrás el *hardware*, los cables, la barra de sensor y todo lo que se necesita para iniciar el sistema, un Wii Remote y un Nunchuck, todo esto con un solo mensaje: una vez que lo juegues lo entenderás. Hoy es el día para jugar; hay 40 sistemas con más de 24 títulos diferentes; algunos cambian bastante a lo visto en el E3, otros ni siquiera estaban ahí; por tal motivo conoceremos un título totalmente nuevo Wii Bowling.





Bill Trennen anuncio que con sólo insertar la memoria SD podremos ver fotos y videos.



Toño Rodríguez se clavó con Metroid Prime Corruption. Lástima que su fecha de salida es en el 2007.


Zelda fue el más concurrido. ¡Ya cada vez falta menos para el lanzamiento de Wii y este título!

Pero las sorpresas aún no concluyen: el sistema vendrá con un disco con cinco juegos de Wii Sports. Desde **Super Mario World** en el Super Nintendo no se hacía esto, por lo cual con ello se quiere mostrar que no solamente se está innovando en la industria, sino que también se quiere dar un mayor valor al producto, complementado con el lanzamiento del juego **The Legend of Zelda: Twilight Princess,** que estará disponible en la misma fecha que la consola. Otro título de lanzamiento es **Exite Truck**, donde nuestro control será el volante que conduzca la camioneta.

Además será la primera vez que Nintendo venda un juego de **Zelda** en el lanzamiento de alguna de sus consolas. Una obra maestra, como lo describió el presidente de Nintendo, Satoru Iwata. Pero no todo queda en Nintendo: compañías como Activision, Electronic Arts, Ubisoft y muchas más son parte de esta nueva generación. Frases de directivos de estas compañías muestran el interés en el desarrollo hacia esta consola:



Entre los juegos presentados estaba el muy mencionado Mario Strikers Charged

Las mejores compañías hablan respecto al Wii

"Creo que el Wii atraerá a jugadores nuevos y casuales al mundo del entretenimiento interactivo. Es un sistema divertido, fácil y económico que se convertirá en un puente para jugar de las principales audiencias. En el EA estamos poniendo más apoyo hacia el Wii que en cualquier otra consola de Nintendo desde el lanzamiento del SNES".

Larry Probst,
presidente y CEO de Electronic Arts

"El Wii está cambiando la interacción de la audiencia, abriendo una nueva experiencia que nunca antes había sido posible en los videojuegos. Con el instinto del control remoto, Nintendo está avanzando en la experiencia de juego hacia un mayor número de jugadores. Activision está emocionado sobre el lanzamiento del Wii y las oportunidades que ofrece. Así que planeamos tener cinco títulos para el día del lanzamiento. Tenemos más recursos de desarrollo dedicados al Wii que para otra consola de Nintendo. El Wii tendrá un profundo impacto en el tamaño, crecimiento y oportunidades en general para el mercado del videojuego ".

Robert Kotick,
presidente y CEO de Activision, Inc.

"El sistema de control del Wii abre unas áreas inexploradas para que nuestro equipo de talento innove al crear juegos. Es vigorizante para nosotros. Creemos que ayudará a crear un nuevo nivel de interés en los videojuegos y atraerá a más jugadores del mundo".

Laurent DeToc,
presidente de Ubisoft of North America.

"La estrategia de Nintendo es expandir el mercado. Estamos emocionados".

David Pierce,
presidente y CEO de Atari, Inc.

"La visión de Nintendo se alinea perfectamente con nuestra estrategia para ampliar nuestro portafolio, al permitirnos crear nuevos géneros que tienen una fuerte apariencia global".

Shinichi Suzuki,
presidente de Atlus U.S.A., Inc.

"Los videojuegos se han convertido en un fenómeno como nunca antes, con virtualmente todos los miembros de la familia jugando diferentes títulos en la sala. La estrategia de Nintendo de un juego fácil y mercadotecnia de precio masivo está perfectamente alineada con Disney".

Graham Hopper, vicepresidente senior
y grente general de Buena Vista Games.

"Para que nuestra industria continúe creciendo, tenemos que pensar sobre los juegos y una forma diferente de usarlos. Es exactamente lo que está haciendo Nintendo".

Geoff Mulligan,
\COO de Konami Digital Entertainment, Inc.

"Para los editores establecidos, la consola virtual es una tremenda oportunidad para extender nuestras marcas clásicas. Nadie imaginó a un buen libro como obsoleto, ¿entonces por qué los videojuegos no podrían vivir para siempre también?".

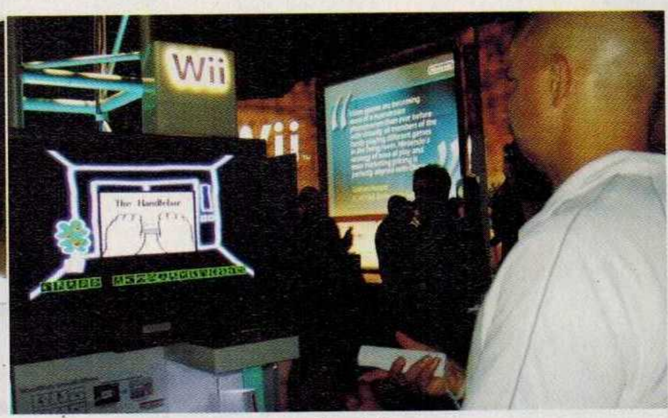
Naoya Tsurumi,
CEO de Sega of America.

"Con el incremento de costos tanto para los desarrolladores como para los consumidores al comprar una consola nueva, aplaudimos a Nintendo por su forma de conducirse para extender los juegos a las masas, y nosotros apoyaremos por completo tal acercamiento".

Brian Farrell,
presidente y CEO de THQ, Inc.



Bastantes juegos fueron los exhibidos por Nintendo en esta presentación.



Wario Ware es toda una locura. Sin dudas un juego que aprovecha de manera sensacional control del Wii.

El precio de los juegos rondará entre los $49.99 dólares con una gran librería de títulos, pero eso no es todo: a continuación veremos Wii Channels. Ahora todos podrán disfrutar no nada más de una consola virtual, sino también de una manera distinta de tener una consola casera. Al igual que con el Nintendo DS, la forma de interactuar con el sistema será de una forma sencilla y atractiva.

Títulos de sistemas anteriores estarán en la consola; la tarjeta Wii Points permitirá hacer las descargas a través del Wii Shop Channel (esta tarjeta costará 20 dólares). ¿Pero cómo enfrentar el reto para que más personas se acerquen al sistema? Haciendo que Wii Channels sea un centro de entretenimiento accesible a cualquier individuo. En el momento en que la consola está conectada al televisor en modo *standby*, las funciones de la misma estarán trabajando. El menú de Wii Channels será la pantalla principal en la cual se podrán comprar y descargar juegos de NES, SNES y N64 -una librería de 20 años atrás-. Para el lanzamiento habrá 30 títulos que se podrán descargar, aunque claro que esta cantidad irá creciendo conforme pase el tiempo.

Pero lo más llamativo para los no fans a los videojuegos es que habrá aplicaciones que no tienen nada que ver con jugar, pero que garantizarán un buen rato de diversión. Ver fotografías en el Photo Channel, videos, manipular estas imágenes, en fin, muchas cosas que podremos hacer en el menú Wii Channels. Los mensajes escritos son una opción más; también podremos compartir imágenes con nuestros amigos. Pero esto no se limita a usuarios de Wii, ya que los poseedores de una PC recibirán estos mensajes también. El navegador Opera nos permitirá buscar cosas y visitar páginas web, todo esto de una manera fácil de usar para cada miembro de la familia. La meta es satisfacer a los videojugadores con nuevos conceptos y mantener a los recién llegados, pero lo más importante es atraer a más gente para expandir la comunidad.

Por ello aquí está la propuesta del Wii. 1) Una manera revolucionaria de jugar videojuegos. 2) Ofrecer contenido con legado. 3) La combinación más grande de *software* en el lanzamiento. 4) El único sistema de canales que actúa de manera práctica para los nuevos consumidores. 5) Un precio acorde y accesible. A decir de Reggie, nunca ha habido una propuesta que concuerde de tal manera con la industria del entretenimiento.



Todo parece indicar que el juego de Box será el preferido de muchos por su manera tan real de jugar.

La versión de Golf en Wii Sports tiene su grado de complejidad, no será tan fácil hacer hoyo en uno.





El 19 de noviembre el Wii podrá estar en tu sala.



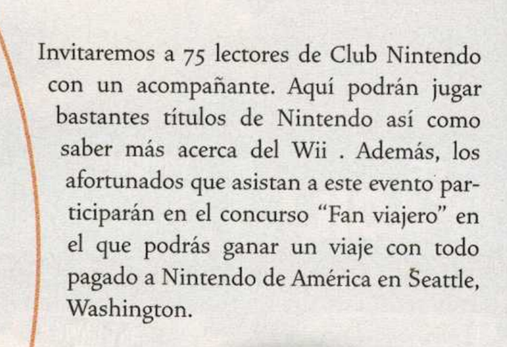
México
14:21 PM
Maui
9:21 AM
Londres
8:21 PM
nintendo
Wi-Fi
connection
¡Siempre hay
alguien
listo para jugar!
Seattle
12:21 PM
¡ES FÁCIL!
1. Equípate
Busca el logo con la leyenda Nintendo Wi-Fi Connection en tus juegos favoritos de NDS
2. Conéctate
Participa desde tu casa o a través de algún hotspot. Visita NintendoWiFi.com para encontrar sitios gratuitos cerca de ti.
3. Juega
Reta a tus amigos o enfréntate al mundo. La conexión Wi-Fi de Nintendo te permite decidir.
MARIO KART DS
TONY HAWK'S
Animal Crossing
Wild World
METROID
TETRIS
DS
NEW
NEW



FIESTA DE ANIVERSARIO

¡En un lugar que te va a sorprender!

Este mes de octubre comenzamos a celebrar nuestro 15 aniversario y te queremos invitar a que nos acompañes a nuestra fiesta en un lugar que te va a sorprender, y al booth de Nintendo en el EGS, en donde regalaremos sistemas Wii (estos serán entregados a partir del lanzamiento del sistema) y la posibilidad de irte a Seattle, Washington para conocer las oficinas de Nintendo de América, Digipen y Nintendo Software Technology.



Invitaremos a 75 lectores de Club Nintendo con un acompañante. Aquí podrán jugar bastantes títulos de Nintendo así como saber más acerca del Wii . Además, los afortunados que asistan a este evento participarán en el concurso "Fan viajero" en el que podrás ganar un viaje con todo pagado a Nintendo de América en Seattle, Washington.





ELECTRONIC GAME SHOW

World Trade Center, 27, 28 y 29 de octubre.

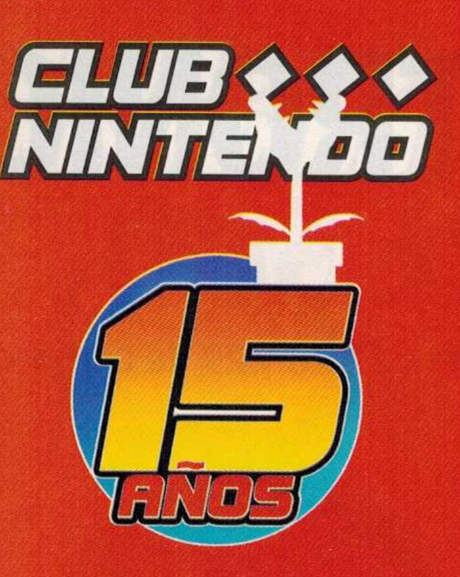
Como es costumbre, Club Nintendo estará en el EGS los días 27, 28 y 29 de octubre, y al igual que el año pasado, seremos parte del booth de Nintendo. Además de poder conocer y jugar con el Wii con nosotros, vamos a regalar un Wii diario (estos serán entregados a partir del lanzamiento del sistema), y para que puedas ser uno de los ganadores, tendrás que visitarnos en nuestro booth cualquiera de los tres días del evento y llevarnos una idea de cómo crees que debería ser nuestra portada del 15 Aniversario que publicaremos en el mes de diciembre.



La mejor idea de cada día será la ganadora del Wii. Pero no sólo te podrás llevar un sistema de nueva generación, ya que de los tres trabajos ganadores se escogerá el mejor, de manera que si el comité calificador decide que es digno de publicar, la idea ganadora será la portada de Club Nintendo en diciembre. Nosotros nos encargaremos de producirla para cubrir el estándar editorial. No es necesario que seas muy bueno para dibujar; lo que requerimos son ideas creativas. ¡No dudes en participar!

También durante esos tres días de evento seguiremos seleccionando al posible ganador del viaje todo pagado a Nintendo de América.

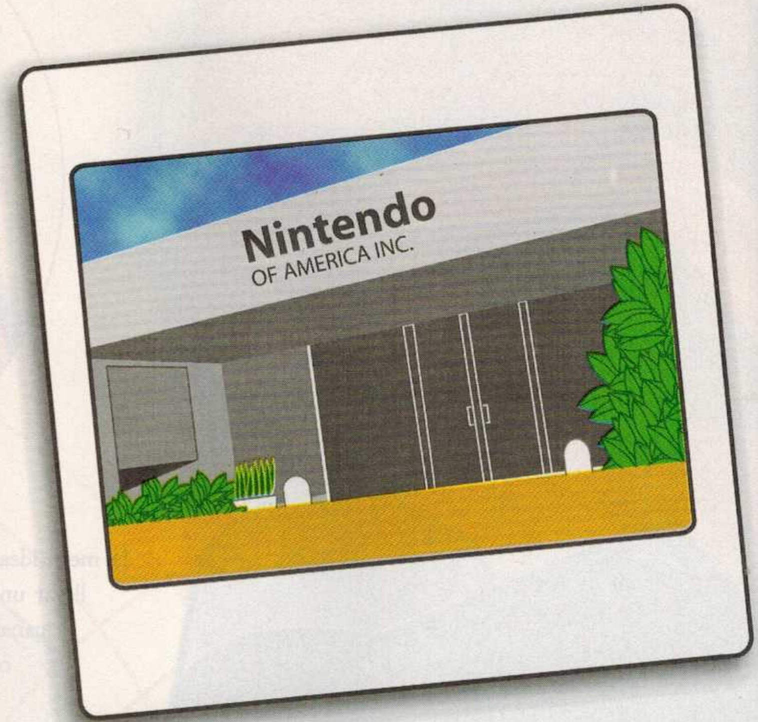


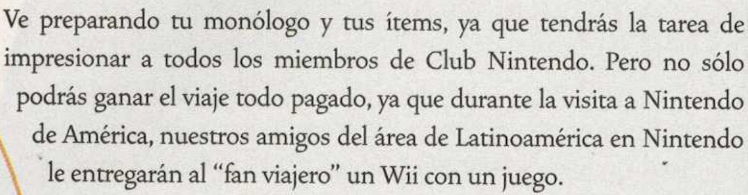


FAN VIAJERO

Seattle,Washington

Un verdadero fan de la revista tendrá la oportunidad de ganarse un viaje con todos los gastos pagados a Nintendo de América en la segunda semana de diciembre. Durante la fiesta de Aniversario y en el EGS haremos una especie de casting, y grabaremos a todos los participantes que quieran ser parte del concurso "Fan viajero", Este casting consiste en que nos muestres con algún artículo, revista, dibujo o lo que tú quieras, tu pasión por Club Nintendo. Queremos que nos digas qué significa la revista y de qué manera ha influido en tu desarrollo como videojugador y en tu vida. Tendrás que dar lo mejor de ti en un minuto; será tu momento cumbre; además nos deberás platicar por qué quieres conocer Nintendo de América.





Ve preparando tu monólogo y tus ítems, ya que tendrás la tarea de impresionar a todos los miembros de Club Nintendo. Pero no sólo podrás ganar el viaje todo pagado, ya que durante la visita a Nintendo de América, nuestros amigos del área de Latinoamérica en Nintendo le entregarán al "fan viajero" un Wii con un juego.

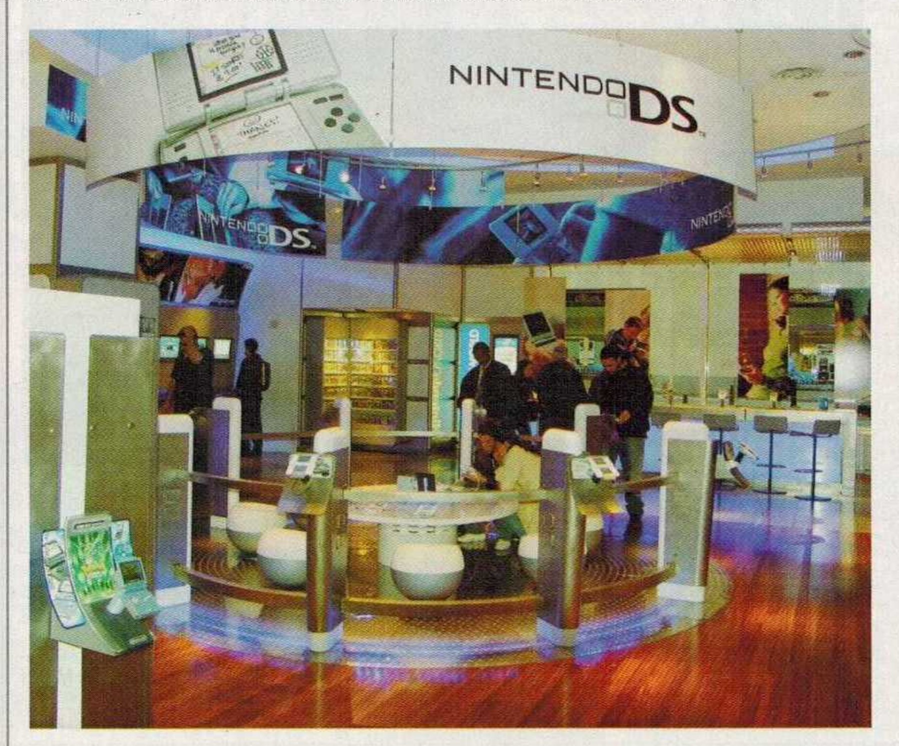




REPORTE DESDE NY

NINTENDO WORLD STORE

Una parada obligada para todos los fans de los videojuegos y en especial de Nintendo, es esta tienda ubicada en el **Centro Rockefeller** de la ciudad de Nueva York. Aprovechando esta visita relámpago a la urbe de los rascacielos, nos lanzamos a conocer este local del cual mucho hemos hablado en ocasiones anteriores.



Dos pisos de Nintendo

Desde el exterior podemos apreciar ya la magnitud de la tienda; sus juegos de luces la distinguen como algo especial. Las pantallas del piso superior muestran diversos videos. El logotipo de **Pokémon** nos atrae al interior. Un mundo de cosas interesantes se puede imaginar desde afuera. Una vez adentro se reafirma lo pensado antes de ingresar: es un paraíso para los seguidores de la marca. Lo primero que apreciamos en una vitrina con un **Mario** y diferentes ediciones de Nintendo DS. Desde el clásico en color plata, pasando por las tres versiones de DS Lite, hasta los modelos más locos e inimaginables con pedrería incrustada. Una estación de juego de Nintendo DS nos invita a jugar en modo inalámbrico con los oponentes del otro lado; títulos y más títulos podemos ver desde cualquier punto de la tienda.

REPORTE DESDE NY

Pokémon Center

NINTENDO WORLD STORE

En **Nintendo World** existe un área dedicada en su totalidad a **Pokémon**; juegos, cartas, videos, muñecos, peluches y más conforman la sección. En los monitores podemos ver algunos videos de la serie que nos hacen quedarnos ahí y perder la noción del tiempo. También podemos ver mesas para los torneos y un **Pikachu** que adorna el lugar; en fin, toda la parafernalia de **Pokémon** que podamos imaginar la tenemos en un mismo lugar.





¿Cuál me llevo?

Si alguna vez has tenido que decidir dentro de una tienda qué prenda es la que más te gusta, aquí no será nada comparado con el hecho de tener que elegir entre tantos modelos de **Nintendo World**. El espacio dedicado a la ropa es bastante grande. Si tienes planeado conocer esta tienda, mejor llévate una buena lana, ya que verás muchas cosas que querrás traer contigo. Las prendas de **Zelda** y **Mario** son las más variadas. Gorras, sudaderas y hasta boxers podemos encontrar a un buen precio.

chikabum®.com

Desde tu Telcel entra directo a wap.chikabum.com

Si no recibes el contenido que solicitaste marca 01800 3632 747, en la Cd. de México 5277 9794, nosotros te lo reponemos

Tonos

Lo Más Movido

Clave	Canción
1139902	Dale Don Dale
1139857	Mien Ven
1130507	Don
1130218	Gasolina
1130709	Hung Up
1131347	Lets Get It Started
1130502	Lo Que Paso, Paso
1130739	My Humps
1130332	NaNaNa(Dulce Niña)
1139874	Pásame La Botella
1139904	Reggaeton Latino
1130357	El Chacarrón
1131355	Shut Up
1131358	Sin Sin Sin
1131390	Tu Amor Por Siempre

Rock

Clave	Canción
1139590	American Idiot
1131340	Black Magic Woman
1131306	Build Me Up Buttercup
1139794	California Dreamin
1131327	Dreams
1131308	Hasta El Final
1130853	Hotel California
1135165	La Célula Que Explota
1131372	Life Wasted
1130215	Muriendo Lento
1137367	Toxicity
1130379	Yeah

Top Internacional

Clave	Canción
1131336	Aint No Other Man
1130724	All About Us
1133219	Angel
1130728	Because Of You
1139851	Caile
1139855	Crazy
1130635	Creep
1131341	Dont Lie
1131371	From Paris To Berlin
1139860	Hips Don't Lie
1131171	Oh Pretty Woman
1133307	P.I.M.P.

Televisión

Clave	Canción
1133035	Batman
1133130	Blue Moon
1139796	Chapel Of Love
1130608	El Tema Del Chavo Del 8
1130940	Ghostbusters
1133037	La Pantera Rosa
1137171	Laughter In The Rain
1133128	Los Locos Adams
1131285	Los Picapiedra
1133187	Los Simpsons
1139878	Save Me

Top

Clave	Canción
1131335	A Ti
1139907	Abeja Reina
1139889	Antes De Ver El Sol
1139852	Check On It
1130606	Chiquitita
1131366	Dame Tu Amor
1131365	De Contrabando
1130627	Eres
1130448	Eres Divina
1133146	Feel
1139912	Frágil
1131309	I Don't Care
1131311	La Copa De La Vida
1130265	La Tortura
1130779	Mi Credo
1130740	Noviembre Sin Ti
1139917	Pachuco
1130746	Recostada En La Cama
1139895	Sail Away
1139675	Super Mario Bros.
1135427	This Love
1133183	We Are The Champions

Éxitos

Clave	Canción
1130352	B. Y. O. B
1130465	Por Ti
1130750	Tripping

Envía la CLAVE al 7464

* RECIBIRÁS EL TONO EN TU TELCEL.
* GUÁRDALO Y ÚSALO COMO QUIERAS.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: HAIER D6000; NOKIA 1220, 2220, 3320, 3590, 5125, 6560, 8260, 8265, 8290; SAMSUNG A325; SONY ERICSSON T600 marca la clave como aparece. MOTOROLA V120t, V60i sustituye el 1 del principio de la clave por el número 2. MOTOROLA C200, C340, T191, T193, V100 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 3. BENQ M100, S670C; LG C1300, G1500, ME591, MG270, MG300d, MG610, MG800, W3000s; NOKIA 1100, 1100b, 1108, 1110, 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3310, 3395, 3520, 3595, 3650, 5140, 6020, 6061, 6100, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6590, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8390, 8801, 8890, 9210, 9290, 9300, 9300i, 9500, E62, N-Gage, N-GageQD, N70, N91, N93; PANASONIC X700; SAMSUNG C207, E316, E715, E736, N707, R225, S100, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X480, X640; SENDO S601; SIEMENS SX1; SONY ERICSSON T300, T610, Z200; ZONDA ZMNG1840, ZMNG1860, ZMNG1870, ZMNG1880, ZMNG2050 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 4. ALCATEL 332; HAIER T3000, V7000; MOTOROLA C139, C155, C250, C332, C333, C350, C381, C381p, C650, C698p, E380, E398, L6, L7, T720, T720i, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PANTECH G310, G310c, G700, GB210, GB310, PG1210, PG1410, PG3210, PG6100; SAMSUNG E630, X460, X466; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, P800, P900, P910a, P910c, S700c, S700i, S710a, T106, T200, T226, T310, T68i, T68m, W600i, W800, W810i, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600 sustituye el 1 del principio de la clave por el número 5. Precio $13 por tono + IVA.

Imágenes

Envía la CLAVE al 56467

* RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU IMAGEN.
* DESCARGA TU IMAGEN CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.










i1131660 i1131502 i1131504 i1131661 i1130103 i1131301




i1133780 i1133795 i1133802




i1132405 i1132401 i1132400 i1132406

i1135039 i1135041 i1135076

Las claves van de acuerdo a tu equipo: ALCATEL 557, 756, 757, C552, C651, C652, C750a, S853; AMOI F8; BENQ A500, M300, M315, M350, M580a, P30, P50, S670C, Z2; BENQ-SIEMENS CF61, E61, EL71, S88; BIRD SC24, V79; BLACKBERRY 7100, 7130, 7280, 7290, 8700; DBTEL M50; HAIER P7, T3000, V7000, Z3000b; I-MOBIL F1; LG C1300, G1500, G4010, G4050, L1400, ME591, MG101, MG150, MG170, MG200, MG220, MG270, MG300d, MG530, MG610, MG800; MOMENTUM Castor, Gemini, TG7D; MOTOROLA C350, E365, E380, T720, T720i, V235, V3i; NOKIA 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3520, 3595, 3650, 5140, 6020, 6061, 6100, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8801, 9300, 9300i, 9500, E62, N-Gage, N-GageQD, N70, N91, N93; PANASONIC EBVS2, EBVS3, EBVS7, G51, G51e, G60, G70, GD88, X100, X300, X500, X700; PANTECH G310, G310c, G510, G700, GB210, GB310, GF260, PG1210, PG1410, PG3210, PG6100; SAGEM X-2, X-5, X-6, X-7, X-8; SAMSUNG C207, D500, E316, E630, E715, E736, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X460, X466, X480, X640; SENDO M551, S601, X; SIEMENS C60, C65, CF62, CX65, CX70, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1; SKYZEN EZ100, EZ200, EZ300, EZ400, EZ500, EZ600, N101; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, P910c, S700c, S700i, S710a, T226, T300, T310, T610, T68i, T68m, W600, W800, W810i, Z200, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600; ZONDA Divaz, Estatuz, Funz, Mptrez, Signuz marca la clave como aparece. MOTOROLA C155, C261, C381, C381p, C384, C650, C698p, E1, E390, E398, L6, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V235p, V3, V300, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; SONY ERICSSON P800, P900, P910a sustituye el i1 del principio de la clave por i2. Precio $13 por imagen + IVA.

Animaciones





i1133324 i1133640 i1131679

i1133808 i1133851 i1130138 i1131658

Polifónicos

Envía la CLAVE al 7464

* RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU TONO.
* DESCARGA TU TONO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

Top Internacional

Clave	Canción
P1130724	All About Us
P1130704	Axel F (Intro)
P1130728	Because Of You
P1131327	Dreams
P1130208	Holiday
P1130709	Hung Up
P1131310	If I Were You
P1135160	In The End
P1130747	Run It
P1130393	Trick Me

Top Latino

Clave	Canción
P1139887	Abrázame
P1130725	Amor A Medias
P1131388	Duele El Amor
P1130265	La Tortura
P1130502	Lo Que Paso, Paso
P1130447	Loco Por Ti
P1130332	NaNaNa(Dulce Niña)
P1130740	Noviembre Sin Ti
P1139908	Sin Tu Amor
P1139899	Y No Se Que Paso

Infantil

Clave	Canción
P1133035	Batman
P1130607	El Chapulín Colorado
P1130608	El Tema Del Chavo Del 8
P1130353	Inspector Gadget
P1133037	La Pantera Rosa
P1133128	Los Locos Adams
P1131285	Los Picapiedra
P1133187	Los Simpsons
P1139657	Pacman
P1139675	Super Mario Bros.

Las claves van de acuerdo a tu equipo: ALCATEL 557, 756, 757, C552, C651, C652, C750a, S853; AMOI F8; BENQ A500, M300, M315, M350, M580a, P30, P50, S670C, Z2; BENQ-SIEMENS CF61, E61, EL71, S88; BIRD SC24, V79; BLACKBERRY 7100, 7130, 7280, 7290, 8700; DBTEL M50; HAIER P7, T3000, V7000; I-MOBIL F1; LG C1300, G4010, G4050, L1400, ME591, MG101, MG150, MG170, MG191a, MG200, MG220, MG270, MG300d, MG530, MG610, MG800; MOMENTUM Castor, Gemini, TG7D; MOTOROLA C155, C261, C332, C333, C350, C384, C650, C698p, E1, E365, E380, E398, T720, T720i; NOKIA 1600, 2600, 2651, 3100, 3120, 3200, 3220, 3230, 3250, 3300, 3520, 3590, 3595, 3650, 5140, 6020, 6061, 6100, 6101, 6102, 6103, 6111, 6125, 6131, 6170, 6230, 6230i, 6260, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260, 7270, 7280, 7360, 7370, 7610, 8801, 9300, 9300i, 9500, E62, N-Gage, N-GageQD, N70, N91, N93; PANASONIC EBVS2, EBVS3, EBVS7, G51, G51e, G60, G70, GD88, X100, X300, X500, X700; PANTECH G310, G310c, G510, G700, GB210, GB310, GF260, PG1210, PG1410, PG3210, PG6100; SAGEM X-2, X-5, X-6, X-7, X-8; SAMSUNG C207, D500, E316, E630, E715, E736, N707, S100, S300M, T809, V200, X105, X426, X427, X460, X466, X480, X640; SENDO M551, S601, X; SIEMENS C60, C65, CF62, CX65, CX70, M65, MC60, S55, S65, SK65, SL55, SL65, SX1; SKYZEN EZ100, EZ200, EZ300, EZ400, EZ500, EZ600, N101; SONY ERICSSON J300a, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, K700c, K700i, K750c, K750i, S700c, S700i, S710a, T226, T300, T310, T610, W600, W800, W810i, Z200, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600; ZONDA Divaz, Estatuz, Funz, Mptrez, Signuz marca la clave como aparece. MOTOROLA C381, C381p, E390, L6, L7, U6, V171, V172, V180, V220, V235, V235p, V3, V300, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635; PALM Treo600; SONY ERICSSON P800, P900, P910a, P910c sustituye el P1 del principio de la clave por P2. Precio $13 por tono + IVA.

Juegos

Envía la CLAVE al 77577

* RECIBIRÁS UN MENSAJE PARA DESCARGAR TU JUEGO.
* DESCARGA TU JUEGO CON EL MENSAJE DESDE TU TELCEL.

NUEVOS




Series compatibles: 1, 2, 3, 4, 5 y 8. 1130076

AHORCADO Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5, 6 y 8. 1130070



Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 6 y 8. 1130035



LA OCA Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5 y 8. 1130071

BOMBERJET 2 Series Compatibles: 1, 2, 3, 4 y 8. 1130075



CHESS Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 6 y 8. 1130033

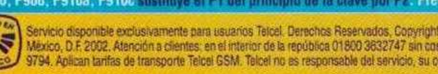


Knockout CHAMPS Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 6 y 8. 1130032



HORSE SHOES Series Compatibles: 1, 2, 3, 4, 5 y 6. 1130031

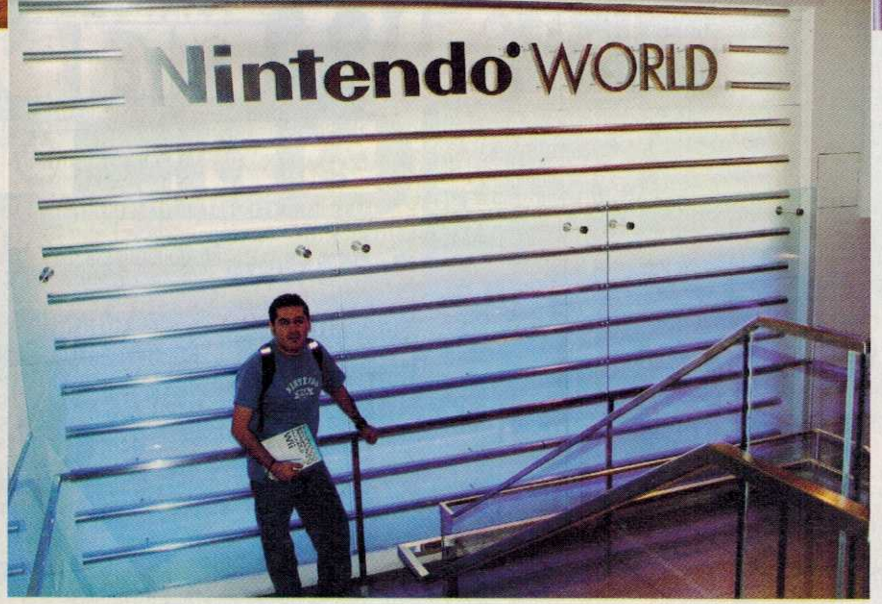
Equipos Compatibles: SERIE 1: NOKIA 3230, 3250, 3650, 6600, 6620, 6630, 6670, 6682, 7610, N-Gage, N-GageQD, N70, N91; PANASONIC X700; SENDO X; SIEMENS SX1. SERIE 2: NOKIA 2600, 3100, 3120, 3200, 3220, 3300, 5140, 6020, 6100, 6230, 6260, 6800, 6820, 6822, 7210, 7250, 7260. SERIE 3: ALCATEL 756, 757, C552, C651, C652, C750a; SKYZEN EZ300, EZ400; SONY ERICSSON K500c, K500i, K508c, K508i, K510a, T610, Z500a, Z500i, Z520a, Z520c, Z520i, Z530i, Z600. SERIE 4: ALCATEL S853; SKYZEN EZ500, EZ600; SONY ERICSSON K700c, K700i, K750c, K750i, W600i, W800, W810i. SERIE 5: SAMSUNG C207, E316, E630, E715, E736, V200, X466, X480, X640. SERIE 6: MOTOROLA L6, T720, T720i. SERIE 8: MOTOROLA C698p, E1, E390, E398, L7, U6, V3, V300, V3i, V400, V400p, V555, V557, V600, V635. Precio $26 por juego + IVA.





REPORTE DESDE NY
NINTENDO WORLD STORE

Al parecer, el juego de **Smash Bros.** nunca perderá seguidores. Dos estaciones de juego con este título nos hacen recordar las retas en las farmacias; gritos muy alegres y otros no tanto son parte de la experiencia en el juego. Claro, estas expresiones son en buen plan y con ánimo de competencia; no vayan a creer que ahí se permite hacer relajo. Además de **Smash Bros.** hay otros títulos como **Mario Kart**, **Mario Power Tennis** y **Naruto**, con los cuales nos podemos entretener. En ambos niveles tenemos sistemas en exhibición; la diferencia es que aquí no son actuales y no están "enchulados". De los que más llama la atención es una versión de Game Boy Advance SP de **Zelda**; este sistema está firmado por **Shigeru Miyamoto** y está acompañado con una fotografía de él. El NES, Game Boy, Game & Watch y más son parte de la exhibición.





El tiempo pasa muy rápido en esta tienda; muchas son las ganas de tener mucho dinero para poder salir con bolsas llenas de compras. Si en alguna ocasión visitas la ciudad de Nueva York, no dudes en pasar por **Nintendo World**.



Level UP

Como todo juego de **Mario,** tenemos que ascender niveles, así que la tienda también tiene su reto. Lo puedes hacer en elevador o de la manera más común, o sea, por las escaleras. Lo mejor es subir por éstas, ya que así no te perderás el juego de luces que tiene el logotipo de la tienda. Una vez arriba no sabes si ir hacia tu derecha o a tu izquierda, pues todo te llama la atención y crees que el tiempo no te rendirá para ver todo lo que hay ahí. Si te decides por la izquierda, podrás ver un área de juego bastante *cool* con sillones muy extraños pero cómodos, donde puedes jugar títulos de Nintendo GameCube.



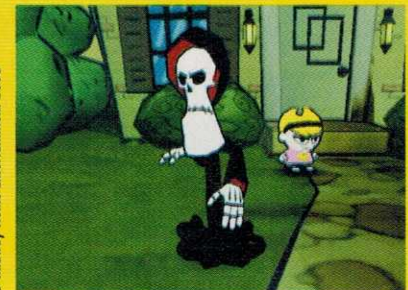
¡AVENTURAS DE OTRO MUNDO!

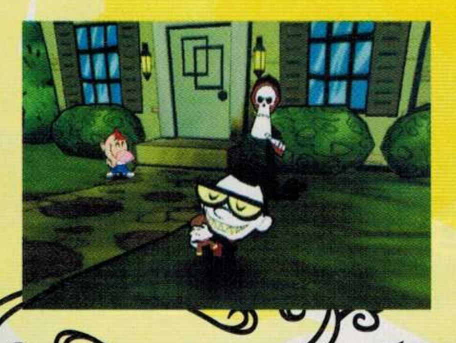
La exitosa caricatura de Cartoon Network, **The Grim Adventures of Billy and Mandy**, llega al Nintendo GameCube en una divertida combinación del género de Acción/Aventuras con el de las peleas para cuatro jugadores. El juego contiene el humor negro característico de la serie televisiva, e incluye a muchos de sus personajes, cada uno con su forma de ser; **Billy**, **Mandy** y el mismísimo **Grim** estarán listos para demostrar, en este emocionante título, de qué están hechos; si eres fan de este gracioso programa, no dejes de leer para conocer más acerca de lo que nos ofrece esta opción para tu GCN.

¿Quién quieres ser?

Para que te sientas como si estuvieras jugando en la caricatura, en **The Grim Adventures** tendrás una buena selección de personajes listos para entrar en acción como **Billy**, **Mandy**, **Grim**, **Irwin**, **Hoss Delgado**, **Jack O' Lantern**, **Nergal Junior**, **Mogart**, **Eris**, **The Boogeyman**, **Nergal** y otros más. Cada uno de los peleadores tiene movimientos y características de acuerdo con su personalidad; como siempre, te recomendamos jugar con todos un poco para que los conozcas y sepas cuáles son sus atributos, no sólo para elegir a tu personaje favorito, sino incluso para saber cómo enfrentar a los demás.



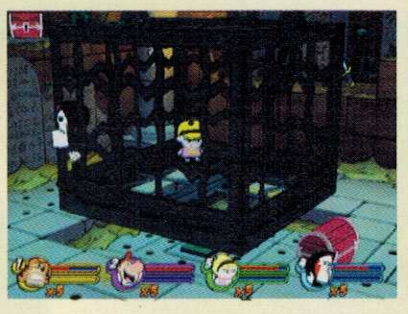






Dos modos, doble diversión

Básicamente el juego se divide en dos modos principales: el de historia y el de batalla. En el primero tendrás que ir pasando diversas misiones (45 en total) para lograr tus objetivos; lo mejor es que puedes invitar a un amigo a participar contigo en esta aventura de manera cooperativa, incrementando el *replay value* y sentimiento de compañerismo entre jugadores. Por otra parte, el modo de batalla es totalmente distinto; en él, cuatro personas podrán enfrentarse en los más disparatados escenarios para determinar de una forma muy divertida y emocionante quién es el mejor.



¿En dónde estoy?

Todos los emocionantes enfrentamientos se llevan a cabo en diversos escenarios, ambientados acordes con ciertos lugares conocidos de la caricatura como Afterlife, Toadblatt's Coliseum, The Desert of Doom y Billy's House, entre muchos otros. Al principio puede parecerte que los escenarios están muy reducidos, pero cuando la acción se pone demasiado violenta, puedes pasar a otro escenario para continuar con las apocalípticas peleas, muy al estilo de **Mortal Kombat Deception**. Esta forma de jugar entre escenarios le da una perspectiva bastante dinámica al *gameplay*, pues no estás confinado a los límites de cada escenario; si eres lo suficientemente hábil, podrás traer a tus oponentes como muñecos de trapo, dándoles un doloroso paseo por cada lugar que abras.

- Compañía: **Midway Games.**
- Desarrollador: **High Voltage Software.**
- Clasificación: **Everyone.**
- Categoría: **Aventura/peleas.**
- Jugadores: **1-4.**
- Salida: **octubre 2006**



Se ve bien, se juega mejor

La clave para que un juego de este tipo sea exitoso es hacerlo con un *gameplay* sencillo de digerir, pero que tenga posibilidades de crear diversas estrategias y técnicas para no caer en lo repetitivo; un ejemplo de esto es el gran clásico **Super Smash Brothers Melee**, el cual es fácil de aprender, pero permitiendo crear jugadas sorprendentes de acuerdo con la habilidad de cada jugador. Básicamente tienes dos tipos de ataque: débil y fuerte, además del salto (el cual puede ser ejecutado dos veces). Si realizas un doble salto junto a una pared, tu personaje rebotará en ella. Adicionalmente, puedes agarrar las armas e ítems para usarlas durante los combates; éstas se encuentran dentro de los cofres de tesoro o en diversas partes de los escenarios. Para concluir con los movimientos, tenemos el *Mojo Attack*, el cual puedes ejecutar cuando llenas una barrita a lo largo del encuentro; con este poderoso movimiento podrás eliminar instantáneamente a los enemigos.



¡Todo se vale!

En **The Grim Adventures of Billy and Mandy** encontrarás una extensa variedad de armas para atacar a tus oponentes; ellas te dan la ventaja de tener un mejor alcance, permitiéndote impactar a los demás sin tener que acercarte demasiado, pero obviamente no todas son mejores que los ataques normales. Los movimientos comunes pueden ejecutarse de manera consecutiva para lograr combos, pero sin lugar a dudas las armas te permitirán causar más daño con menos movimientos. Pero no todo acaba en sólo golpe, golpe, arma, arma; los escenarios contienen una gran cantidad de elementos interactivos, los cuales pueden ser usados para dañar al oponente. Toda ventaja es buena, así que practica mucho y trata de aprender a usar cada cosa que tengas disponible a tu favor.





Muy divertido

De entrada puedes pensar que se trata de un juego más del montón desarrollado sólo para explotar la fama de una licencia, pero afortunadamente, éste no es el caso. Si te agrada reunirte con tus cuates o familiares los fines de semana a retar, **The Grim Adventures of Billy and Mandy** es una excelente opción para que liberen un poco de ese vapor acumulado durante toda la semana. Su cómodo y divertido *gameplay*, aunado a la emoción de los intensos combates, lo hacen sumamente recomendable, aun si no eres fan de esta entretenida serie de televisión.

RANKINGS

1 — 10



Crow: 8.5

La serie es bastante buena, y en este caso Midway no perdió la esencia. De primera impresión te vas a dar cuenta de que es un título infantil, pero debido a su alto grado de acción y diversión, lo podrás jugar sin problemas no importando si ya estás entrado en años. Me agradó bastante la ambientación gráfica, similar a lo visto en la caricatura; además, el hecho de tener una historia principal o un modo multiplayer (hasta cuatro jugadores simultáneos) le da una mayor ventaja ante sus similares.

Master: 7.5

Entre lo más divertido que uno puede encontrar en caricaturas actualmente está sin duda **Billy and Mandy**. No puedo parar de reír cada vez que los veo; te superrecomiendo que le des una oportunidad. Pasando al juego, me gustó bastante, ya que aunque en esencia es el mismo concepto que en Super Smash Bros. de Nintendo, el gameplay que manejaron logra darle una identidad propia; si tuviera que destacar algo en particular, serían los escenarios, muy bien elaborados y con elementos que afectan directamente tu desempeño en los combates.



Panteón: 9.0

En incontables ocasiones he visto cómo un juego puede romper el encanto de una película o serie de televisión; de manera que en cuanto supe de este título, tenía mis dudas, pues especialmente temía que fuera un clon de SSBM. Este juego aprovecha muy bien los elementos que hemos llegado a querer de la caricatura, incorporándolos de manera magistral a esta divertida opción en donde se retoma el modo cooperativo y ofrece una genial propuesta de combates para cuatro jugadores; ¡no lo dudes y prepárate para pelear!

FIFA 07

Hace poco más de tres meses que el Mundial de Futbol terminó, pero la pasión que genera este hermoso deporte sigue viva en cada uno de los aficionados que tiene alrededor del planeta, reuniéndolos semana a semana en los estadios, donde no importando cuál sea el desempeño de su equipo favorito, siempre estarán ahí, alentándolo, contagiándolo de su sueño: el ganar la Copa, para juntos gritar a los cuatro vientos que son los mejores y que todo el esfuerzo valió la pena. La alegría y emoción que transmite el futbol es indescriptible, algo único, y si quieres recrearla las veces que quieras y en donde gustes, no tendrás mejor opción que FIFA 07 para Nintendo GameCube.

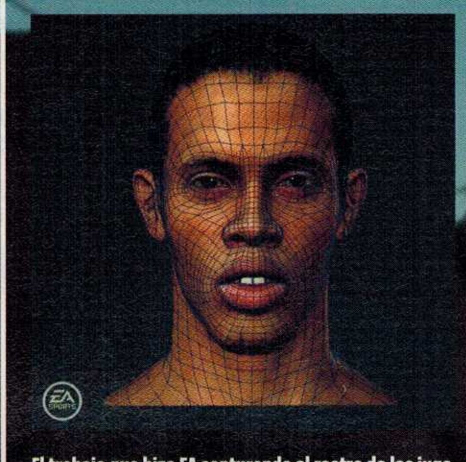
Nada se compara con la emoción de ser campeón. ¡Sal a ganar cada partido!



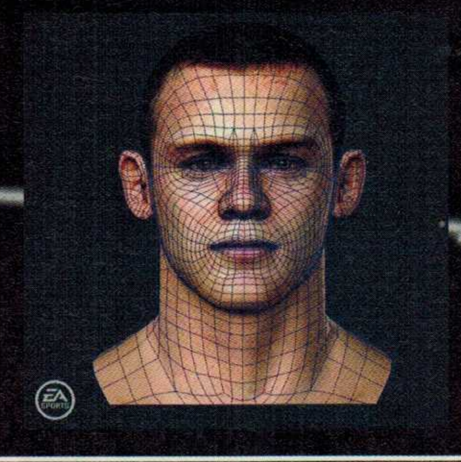
Al entrar al área rival, no dudes mucho, la jugada más sencilla es la que mejores resultados te va a traer siempre; no te luzcas.



Ahora los defensas usan más el cuerpo que antes, dificultando tu accionar; para evitarlo trata de realizar los dribles.



El trabajo que hizo EA capturando el rostro de los jugadores, fue impresionante; para que te des una idea, aquí te mostramos las caras de Ronaldinho y Rooney; son idénticos a sus contrapartes de la realidad. Se cuído cada detalle, y como puedes notarlo, no hay un centímetro que no se haya reproducido con fidelidad, demostrando el compromiso de EA con el público.



Un nuevo reto está a punto de comenzar

Como cada fin de año, EA Sports nos trae la nueva versión de su popular franquicia, **FIFA**. Si recuerdas, en los años del Super Nintendo y Nintendo 64, cada título no era más que una simple actualización del anterior; nunca se notaba realmente una mejora o progreso, por lo que los ISS de Konami se convirtieron sin ningún problema en los reyes del género. Pero llegó el Nintendo GameCube y las cosas fueron distintas, ya que en EA se pusieron las pilas y desde el 2002 esta serie ha evolucionado año con año, hasta esta última edición, donde se han pulido los detalles que siempre han destacado como la movilidad, y se han mejorado otros como la física del balón, dando como resultado la mejor experiencia virtual de este gran deporte.





Reconocimiento mundial

Aún tenemos fresco el recuerdo de cuando nos lamentábamos de que la liga mexicana no fuera tomada en cuenta en los juegos de FIFA, pero por fortuna, y gracias al excelente desempeño tanto de la selección nacional como de los equipos de la liga en competencias internacionales, a partir de **FIFA 2005** podemos encontrar a todos los clubes mexicanos, con su plantilla actual de jugadores, así como también con su uniforme oficial. Pero un detalle que vale mucho la pena mencionar es que en las portadas de los juegos se han incluido jugadores mexicanos; el primero en aparecer fue el portero Oswaldo Sánchez, seguido de Omar Bravo y Jaime Lozano; y pues bien, para **FIFA 2007** se continúa con esta tendencia, y ahora el jugador nacional que tendrá el honor de aparecer en la portada, es ni más ni menos que Francisco "Kikín" Fonseca, quien, como todos sabemos, ahora juega en el futbol portugués (con el Benfica, para ser exactos). Sin duda, un gran reconocimiento a su trabajo y entrega.

Los grandes de Argentina también aparecen en este título, poniendo su toque de pasión a los encuentros.

Pelear cada balón, puede ser la diferencia entre ganar o perder. Intenta anticiparte al movimiento de los defensores.

La física que veremos en el desarrollo de los encuentros es la mejor que hemos apreciado en toda la serie; pero no creas que sólo se trata de que el balón bote y ya, no; esto amplía la gama de jugadas que podremos realizar, porque no es lo mismo mandar un pase pegándole a la pelota a media altura que a nivel de campo, ¿verdad?; así que debes tomar esto en cuenta para sacar ventaja en el terreno de juego.

Compañía: Electronic Arts.
Desarrollador: EA Sports.
Categoría: Futbol.
Clasificación: Everyone.
Jugadores: 1-4.

Deja tirado a tu rival

Prácticamente en cada edición se le mete mano a la forma en la que realizas las jugadas de habilidad como las fintas o los "sombreritos", y ahora no ha sido la excepción. Se siguen realizando con el *Stick C*, pero ahora son más intuitivas, por lo que no te vas a llevar una sorpresa como sucedía antes, que querías driblar a la derecha y tu jugador intentaba un túnel; y lo mejor de todo, son muy rápidas, lo que permite que puedas marcar varias seguidas, dando un verdadero "baile" a tus oponentes. Claro está que lo bien que estas jugadas salgan va a depender en gran medida de con qué jugador la estés haciendo, es decir, no es lo mismo que tengas al "Chelito" Delgado que a algún defensa.


La inteligencia artificial del portero ha sido corregida; ahora no saldrán tanto, sino sólo en jugadas que realmente lo ameriten.



Juega con la presión de tus rivales; ellos están en desventaja al no saber qué es lo que vas a realizar. Aprovéchalo al máximo.

Bien, ya que estamos hablando de los futbolistas, cabe mencionar que ya no sólo su aspecto físico será muy parecido al de los jugadores reales, sino que también lo va a ser su estilo de juego, y para esto, los desarrolladores han implementado las jugadas más vistosas de los jugadores más famosos de cada liga. Para que te quede más claro, Cuauhtémoc Blanco podrá hacer su famosa "Cuauhtemiña", Christiano Ronaldo su típico "bailoteo" y Ronaldinho jalará el balón en el último instante cuando recorte a un rival, tal cual pasa en la realidad; todo esto, además de volver más espectacular el juego, hace que realmente sientas que estás viendo un partido por televisión.

Lo más importante de todo esto, es que no se requiere de secuencias complicadas de control para marcarlas, no; simplemente bastará mover el Stick C en el momento adecuado y listo, podrás ver las jugadas en todo su explendor, pero eso si, no abuses de ellas, o tus contrarios se las van a aprender y ya no serán tan efectivas, ya que te volverás predecible en tus ofensivas.

Conferencia de Francisco "Kikín" Fonseca durante la presentación

El jugador mexicano más carismático del momento, Francisco Fonseca, nos concedió una pequeña entrevista que a continuación te presentamos.

Kikín: Soy fan de los videojuegos, y por eso quiero agradecer a EA el haber sido portada de este juego. Me halaga ser una portada; es algo que nunca imaginé.

Club Nintendo: ¿Qué sientes al estar en un videojuego?

Kikín: Para mí es algo soñado, es maravilloso; la verdad nunca lo imaginé, pero me da mucho gusto, ya que soy muy aficionado a los videojuegos. Juego por lo regular después de las concentraciones, unas tres horas diarias, y ahora lo seguiré haciendo pero conmigo en portada.

CN: ¿Qué opinas de ser el abanderado de México en FIFA 07?

Kikín: Es un gran orgullo; ver las portadas con figuras como Ronaldinho, y ahora estar yo en la portada, es un gran compromiso y seguiré trabajando con honestidad, como siempre lo he hecho, para dejar una buena imagen, ya que es un compromiso con mi país, con su gente, con los niños.

CN: ¿Podrías comentarnos un poco de tu experiencia en el futbol de Portugal?

Kikín: He trabajado mucho para ser titular en el Benfica. Es fabuloso jugar con equipos de talla internacional, más sabiendo que hay otros mexicanos como Rafael Márquez en el Barcelona, por ejemplo.

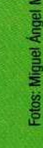
CN: ¿Cómo te sientes ahora que jugarás la Champions League?

Kikín: Es algo que me tiene ilusionado, contento, y trato de disfrutarlo y aprovecharlo al máximo. Trataré de hacer lo mejor posible para representar con orgullo a México.

CN: ¿Cómo ves las oportunidades del Benfica en la Champions League?

Kikín: Sé que va a ser muy complicado, pero el equipo tiene muchas posibilidades de avanzar y lograr algo interesante.







FIFA 07



Define como los grandes

Otra de las mejoras que encontramos en **FIFA 07** es el sistema de disparos. Por alguna razón, en versiones pasadas, siempre que vamos a tirar, el balón sale con dirección hacia la portería; no importa cómo o desde dónde le peguemos, va a llevar trayectoria de gol. Esto no es nada real, por lo que ahora va a influir más si tomamos la pelota de media vuelta, o si hacemos contacto con la pierna izquierda o derecha; esto, además de permitir un juego más realista, te obliga a pensar más en cómo definir las jugadas, y es que en ocasiones es preferible un disparo débil pero colocado, a uno con potencia pero que salga desviado.

Esto de los disparos también lo vas a notar en las jugadas a balón parado, ya que ahora el *Stick C* servirá para darle "efecto" al balón para que libre la barrera de manera fácil.



Conforme ganes partidos, podrás obtener extras como balones, siendo uno de los nuevos, el de la liga mexicana.



El nuevo sistema de tiro te permite colocar mejor la pelota, dando pauta a que se marquen goles más espectaculares.



El majestuoso Estadio Azteca hace también su aparición en este juego; aquí te mostramos algunos pasos de su creación. En él se han jugado finales de Mundiales, de Copa Liberadores, y ahora, tú y tus amigos serán los responsables de escribir páginas gloriosas en su césped.

en México del título FIFA 07

CN: ¿Crees que el jugador mexicano puede ser titular en el futbol de Europa?
Kikín: Siento que este es el parteaguas. Se le debe tener confianza al jugador mexicano. Queremos que volteen a vernos, y claro que podemos ser titulares en cualquier equipo. El jugador mexicano tiene espíritu, corazón, y eso es algo muy importante; como me dicen en Portugal, tenemos "raza".

CN: ¿Cómo te has sentido en Portugal?; ¿qué tal el recibimiento de tus compañeros y el público?
Kikín: Todos me han tratado muy bien; en cuanto llegué me hicieron sentir muy bien; me han hecho sentir como en casa, desde el entrenador hasta mis compañeros; la gente es muy buena, al igual que la de México; me han recibido con mucho cariño.

CN: ¿Cómo aprovecharás tu estancia en México?
Kikín: Todo fue tan rápido que no pude despedirme de nadie; ahora tengo estos días para hacerlo. Me despediré de mi familia y de mis ex compañeros de Cruz Azul. Voy a disfrutar estos momentos, pero espero regresar con más ganas.

CN: ¿Qué nos dices de los entrenamientos en Portugal?
Kikín: ¡Al menos ya los entiendo! Son con mucha intensidad, al igual que en México; en ocasiones con doble sesión, con concentraciones similares; no hay ningún problema, ya que el futbol es universal.

CN: ¿Ha sido difícil acoplarse a un nuevo país?
Kikín: Sí, son muchas cosas a las que no estás acostumbrado: la gente, la rutina diaria, nuevos compañeros, otra comida; lo bueno es que hasta ahora no tengo problemas con el idioma; aún no lo hablo, pero lo entiendo perfecto y ellos entienden el español. Mis compañeros han hecho que mi acoplamiento sea muy bueno; me siento como en casa.

CN: ¿Qué ofrece el futbolista mexicano?
Kikín: Hacer todo, dar el 100%. El futbolista mexicano puede acoplarse como profesional a cualquier tipo de futbol; puede competir en cualquier parte del mundo, con honestidad y entrega.

CN: ¿Crees que esto puede ser un trampolín para la Liga de las Estrellas, la Española?
Kikín: Quiero dar lo mejor de mi con el Benfica y ya después las cosas serán de otra manera. Esperaremos a ver qué pasa, pero por ahora quiero ser campeón con mi equipo; las cosas llegarán en el momento indicado.



En el podcast del contenido de nuestra edición de octubre podrás escuchar la entrevista con el Kikín Fonseca.



El Kikín lució muy emocionado por tener su imagen en la portada de FIFA 07. ¡Le deseamos suerte en Portugal!

Lleva a tu equipo a la cima

Los modos de juego principales no han sido modificados, por lo que contaremos con la opción de participar en torneos internacionales o locales, pero si prefieres, el juego te da la opción de editar tu propio certamen con los equipos que tú elijas. Donde sí se notó una mejora es en el modo manager; aquí representas a un director técnico, y como tal, la presión de los medios y aficionados afectará tu rendimiento, por lo que debes ser muy bueno para soportar la tensión; pero eso sí, ahora las contrataciones son mucho más creíbles, no como en **FIFA 2006**, que no importando que ganaras todos los juegos, podías perder tu puesto... ahí La Volpe no hubiera durado ni un mes.

Nunca un juego de **FIFA** se había jugado tan bien, con tanta libertad, con el sentimiento de poder lograr cualquier jugada; es simplemente excepcional, no puedes dejarlo pasar por nada; el reto que ofrece te mantendrá ocupado bastante; no te aburrirás nunca, y si lo juegas con tus hermanos, vivirás momentos memorables. Este es el último **FIFA** que sale en la generación actual , por lo que a partir de 2008, esta franquicia tiene que ofrecernos algo aún mejor, y estamos seguros de que así será, pero por lo pronto pon a rodar el balón en tu cubo una vez más.



Los centros siempre serán una gran herramienta; intenta variarle y mandarlos de diferentes distancias para sorprender al rival.

Entrevista con Mario Valle, de EA México



Seguramente ya sabes que Electronic Arts tiene una oficina en la ciudad de México. ¿Pero quién está a cargo? ¿Cómo se está trabajando? ¿Cuáles son los planes de EA en nuestro país?

Pepe y Toño se lanzaron a visitar las oficinas de Electronic Arts en Paseo de la Reforma, en la ciudad de México, esto como parte de la nueva temporada de Club Nintendo Para tus Oídos, en donde tenemos entrevistas con la gente relacionada con la industria del videojuego. La cita fue con Mario Valle, un viejo amigo de Club Nintendo. Él ahora funge como gerente de Mercadotecnia y Ventas en esta compañía, que recientemente abrió operaciones en México. Con Mario hemos tenido contacto desde la primera edición del EGS; él fue parte de la empresa que organiza este evento, así como los Latin Gamers.

Pero dejemos que él mismo nos cuente su historia en la industria de los videojuegos en México y demos pie a esta entrevista.

Club Nintendo: Platícanos, ¿quién es Mario Valle?

Mario Valle: Muchos me conocerán por el Electronic Game Show; ahí estuve participando durante cuatro años. También vengo del mundo editorial, los videojuegos son mi pasión y toda la tecnología en convergencia con el entretenimiento ha sido parte de mi desempeño desde que comencé. Ahora a grandes rasgos les comento que me desempeño como gerente de Mercadotecnia y Ventas en EA. Hemos abierto estas oficinas desde abril de este año y estoy muy entusiasmado por seguir siendo parte del desarrollo de esta industria, que en México está empujando durísimo. Hay muchas oportunidades en el mercado que EA está viendo; estamos bien establecidos en suelo mexicano y queremos hacer muchas cosas con los gamers y, por supuesto, con Club Nintendo.

CN: ¿Cómo ves el futuro de EA en México?

MV: Lo veo muy promisorio. El hecho de ver a diversas compañías haciendo inversiones interesantes, cada vez más publishers, más empresas interesadas aunque no tengan que ver directamente con videojuegos pero que desean llegarle a la gente del videojuego, es una muestra interesante del fenómeno que está sucediendo. Electronic Arts quiere estar aquí, hacer inversiones y tener la antena muy bien puesta para ver hacia dónde se tiene que mover. A grandes rasgos, lo que busca EA es elevar un poco la visibilidad en el corto plazo en diversos mercados; por un lado está el consumidor final, el gamer, por lo que debemos estar con nuestros productos cerca de ellos, tenemos que darlos a conocer con más anticipación, trabajar de la mano con los medios de comunicación como ustedes y con otros que tal vez no tengan que ver con videojuegos, para que la gente vaya familiarizándose con los productos. Y por otro lado, un punto importante en donde vamos a dar muchas sorpresas en el corto plazo, es en el punto de venta. Es decir, vamos a tener una presencia padre y EA va a ser un jugador activo en el piso de venta. Ya lo irá viendo el lector de Club Nintendo; en un futuro cercano, si se dan una vuelta por alguna tienda donde encuentren videojuegos, verán sorpresas de EA de muchas maneras.

CN: ¿Cuál crees que sea el beneficio directo para los gamers con EA en México?

MV: Yo te hablaría de lo que estamos haciendo en este momento específicamente. Títulos como Madden 07, por ejemplo, con el cual estamos haciendo un torneo denominado Madden Challenge de manera fuerte, en donde un gamer mexicano puede ganar $100,000 dólares en efectivo. Y no nada más es ganarse ese dinero, sino que incluso podrían ir a Hawái a recibirlo. Así que ahí está por lo pronto un avance de lo que estamos haciendo. Ahora que si hablamos de FIFA 07, tenemos detalles exclusivos en Club Nintendo y sorpresas como el tener actividades en México con el Kikín Fonseca.

Si quieres saber más de esta entrevista, descarga el podcast # 2 de la nueva temporada de Club Nintendo Para tus Oídos y entérate de los otros temas que platicamos con Mario Valle. www.clubnintendomx.com/audio

¡Contesta la trivia y gánate el juego FIFA 07 que CLUB NINTENDO y Electronic Arts tienen para ti!

1.- ¿En cuántas portadas ha aparecido Ronaldinho dentro de la línea principal de FIFA?
a) Cuatro
b) Tres
c) Dos

2.- ¿Cuál es el nombre completo del primer juego de FIFA que lanzó Electronic Arts?
a) FIFA International Soccer
b) FIFA International Super Star Soccer
c) FIFA Golden Goal

3.- ¿Quién fue el primer mexicano en aparecer en una portada de FIFA?
a) Omar Bravo
b) Cuauhtémoc Blanco
c) Oswaldo Sánchez

4.- ¿Quién interpreta la rola del intro de FIFA World Cup 98?
a) The Offspring
b) Chumbawamba
c) Blink 182

5.- ¿Quién fue el primer narrador en aparecer en un juego de FIFA?
a) John Motson
b) Steve Sanderson
c) Marv Albert

Bases:

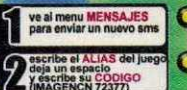
Manda un correo electrónico a: fifa07@clubnintendomx.com con el título "promoción **FIFA 07**". Los primeros 10 que respondan correctamente se ganarán un juego de Nintendo GameCube **FIFA 07**. Se aceptarán correos del 2 al 26 de octubre del 2006 únicamente. No se te olvide incluir tus datos completos (nombre, dirección y teléfono), de lo contrario tu participación no será válida. Nosotros nos comunicaremos vía telefónica con los ganadores el día 6 de noviembre del 2006 y sus nombres serán publicados en la página de Internet www.clubnintendomx.com. La promoción sólo aplica para el DF y Área Metropolitana. Si eres uno de los ganadores, nosotros nos comunicaremos contigo para darte la fecha y horario para la entrega de tu premio en las oficinas de la redacción, ubicadas en Av. Vasco de Quiroga # 2000, Colonia Santa Fe, Del. Álvaro Obregón. Debes traer tu identificación oficial con copia y tu revista de edición de octubre (**FIFA 07**) para reclamar tu premio.

Promoción notificada a la Procuraduría Federal del Consumidor (Profeco) mediante escrito de fecha 25 de enero de 2006. Para mayor información llama al 52613769. En caso de incumplimiento, repórtalo a la Profeco.



por ejemplo, si quieres descargarte la imagen 72377

1. ve al menu **MENSAJES** para enviar un nuevo sms
2. escribe el **ALIAS** del juego deja un espacio y escribe su **CODIGO** (IMAGENCN 72377)
3. envia el mensaje IMAGENCN 72377 al 22122
4. en muy poco tiempo lo tendrás en tu cel; dale a **GUARDAR** y ya es tuya!





1. envia la palabra **INFO**
2. deja un **espacio**
3. escribe tu **pregunta** en cuestión
4. envía el mensaje al **66366**

EJEMPLOS
INFO ¿Qué peliculas hay en el cine de aventura? al 66366.
INFO ¿Quién es el nuevo Director Técnico de la Selección Nacional? al 66366.



Servicio válido para todos los modelos de celulares.Costo del servicio $10 + IVA por mensaje. Valido solo para usuarios TELCEL.Tif. atencion a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a19:00 a hrs.L-V: 52 69 0187 o: 01800 7722467. Responsable del servicio: EPM S.A. de C.V. Esta servicio es unicamente informativo y esta sujeto a cambios sin previo aviso, sin ser responsabledé estos EPM S.A. DE C.V.







SamsungE720,Z130,E860,D820,ZV40,Z500,ZV10,ZV30,Z400,D600,D800,Z140,D500 Nokia3650,3660,6234,E61,5140i,7260,6170,6101,5140,N90,3250,6103,3230,6233,N91,6600,N80,6131,6111,6021,6235,6030,6230i,8800,6280,N-Gage,6230,6680,N-GAGE QD,7610,E60,6670,6270,6020,6260,3220,7650,7270,6630,N70,6060,7600,7370,6681,SonyEricssonS700i,K750i,W600,K600,K800,Z1010,V600,K610,J300i,K790,W550,V800,Z800,W800,Z550,K700i,K300i,D750,W810,SiemensS65,S75,C75,M75,CX65,SL75,CX70,SX1,CX75,M65,SK65,LGU8180,U8138,U8120,U8130,U8380,U8330,U8110,BenQ-Siemens SXG75,S88,ef81,Sharp TM100



Envia **JUEGOCN** "cod. del juego" al **22122**
Ejemplo: JUEGOCN 81531 al 22122
(2 sms por descarga, costo/sms $13.00 + I.V.A.) GSM

Mary the Miner codigo 81357



SonyEricsson K750i,F500i,S700i,K500i,Z800,W800,K700i,V800,Z1010,K600,K508,K300i,T610,D750 Nokia N-GAGE QD,3660,8910i,3220,6101,3650,6020,6680,6030,3100,3200,7200,5100,5140,7610,7250(i),6230,5140i,3300,3120,2650,N-Gage,7260,7210,3510i,6600,6800,6610(i),7650,6220,6100,Siemens CX65,SK65,M65,C65,M75,CX75, CX70,SX1,SL65, C75,S65,Samsung E720,D500,Sharp GX10(i),GX30,GX15,GX20

Highway Racer codigo 81113





Nokia7250(i),7210,5140,7200,3120,6600,5100,7610,6800,6030,8910i,3300,7650,6610(i),3220,N-GAGE QD,6101,3510i,6020,3100,3650,6100,NGage,3660,2650,7260,6220,5140i,3200,6230,SharpGX10(i),GX30,GX15,GX20,SiemensA65,M55,C60,MC60,SL55,S55,SonyEricsson K300i,T630,Z600,

SONDOS y EFECTOS REALES

GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia REALCN "cod. del Real" al 22122
Ejemplo: REALCN 10235 al 22122



NUEVOS
10428 Kpaz ringtone, Si no contestas te aguantas
10223 rana ronca croando
10412 mientras no dejen de aplaudir mi telefono no deja de sonar

GILBERTO GLESS
10197 Corazoncito con silbido
10191 Viva México!!!
10196 Como dijo la tamalera...
10077 lobo solitario aúlla...de miedo

TOP REALES DESCARGAS
10121 sable láser de las galaxias
10136 silbido poco chistoso
10100 grito de miedo... Se me hielan las venes
10001 que le pisas el rabo al gato!
10002 Tengo una vaca lechera....
10138 respiración a través de la máscara del lado oscuro
10007 Pajaritos por aquí
10229 muack muack... Toma besos uno detrás de otro
10081 Caballo relinchando
10125 Tigre ruge rugido de tigre bengalí
10115 grito espeluznante de posesa endemoniada
10036 que raro hablan estas cosas, jenny!!
10025 Este grito te dejará...helado
10008 T-Rex ruge en tu cel
10159 escucha el latido de tu corazón
10118 risa traviesa de niño malo
10135 tamaaales hoaxaqueños,chiapanecos,yucatecos
10092 flatulencias duodenales por la gloria de mi madr
10163 bebé haciendo gorgoritos y gracias



Ejemplo: SIGNCN maria al 44244

¡hay + de 1.200 ! para saber si tenemos el tuyo entra en www.moviltkea.com (costo/mensaje de $3.00 + I.V.A.)

ERES EL + BUSCADO?

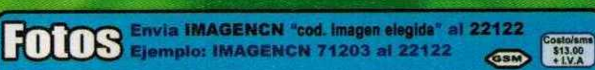
WANTED JUAN — WANTED CLARA

Envia WANTEDCN 1 (el) o 2 (ella) + NOMBRE o TXT al 22122 GSM

Ejemplo: WANTEDCN 1 juan al 22122
(costo/mensaje de $13.00 + I.V.A.)

Fotos

Envia IMAGENCN "cod. imagen elegida" al 22122
Ejemplo: IMAGENCN 71203 al 22122
GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A
















70180	70185	70211	74724	74740	70261	74058
71056	70928	70968	71008	71201	71203	71385
74727	71966	71470	71474	74725	71495	71556
71757	71777	71792	72818	74729	72119	72840
71403	71864	72821	72165	72335	72367	72377
72390	72404	72509	72562	72143	74730	72700
72721	72818	72824	72828	72834	72835	72838
72134	73001	73106	71861	73298	73390	73392

POSTALES

Envia POSTALCN "cod.postal elegida" marca celular al 22122
Ejemplo: POSTALCN 60952 nokia al 22122



60037	60083	60085	60086	60092
60196	60206	60225	60245	60253
60303	60335	60353	60355	60383
60500	60510	60553	60633	60640
60970	60996	61001	61045	61164

ANIMACIONES COOL

Envia ANIMACN "cod. animacion" al 22122
Ejemplo: ANIMACN 90611
Costo/sms $13.00 + I.V.A GSM





MELODIAS que + suenan



Monofónicos

Costo/sms $13.00 + I.V.A — 22122

Envia al 22122
TONOCN "cod.melodia" marca cel
Ejem.: TONOCN 20869 nokia al 22122

Polifónicos

GSM Costo/sms $13.00 + I.V.A

Envia POLICN "cod. melodia" al 22122
Ejemplo: POLICN 20869 al 22122

NOVEDADES

21709 Perdona Tiziano Ferro
21687 Labios compartidos Mana
21688 Maneater Nelly Furtado
21405 Illegal Shakira
21686 Que hago yo Ha Ash
21705 Sexy backJustin Timberlake
21689 London Bridge Fergie
21701 Deja vuBeyonce
21702 Gomenasai Tatu
21690 Jump Madonna
21671 Ain't no other man Christina Aguilera

CINE y TV

20674 Save me Smallville
20190 Superman
20042 El Exorcista
20217 Titanic
20081 La pantera rosa
21679 Jack Sparrow's Theme
20211 Mision Imposible
20562 Silbido Kill Bill
20789 Harry Potter
20206 Expediente X
20196 Cazafantasmas
21000 Super Mario Bros
20193 Starwars

codigo 21704 Zelda game theme

codigo 21692 Resident Evil 2

CLASICOS, REGGAETON y DANCE

21317 Ella y yo Aventura y Don Omar
21163 Rompe Daddy Yankee
20529 Pobre diabla Don Omar
20583 Lo que pasó Daddy Yankie
21669 Control myself Ll Cool & Jennifer Lopez
21114 Muñeca de trapo La oreja de Van Gogh
20043 Fiesta Pagana Mago de Oz
21371 Hips don't lie Shakira
20955 Tu principe Zion y Lennox con D Yanquee
21239 Lady Blue Enrique Bunbury
20239 La lambada
21684 Down Rakim & Ken
21011 Love generationBob Sinclair
21372 Temperature Sean Paul
21186 Friday I'm in love The cure

top LATINO + MEXICANO

21371 Hips don't lie Shakira
21594 Feagil Allison
20914 Media naranja La arrolladora Banda limon
20779 Mi credo K-Paz de la Sierra
21569 Si la quieres Los horoscopos de Durango
21390 Me voy Julieta Venegas
20411 Mesa que mas aplauda Climax
21596 Responde Diego
20760 Para tu amor Juanes
21528 Mujeres divinas Vicente Fernandez
21711 El profe Miranda
21015 Para que regreses El chapo de Sinaloa
20997 Lagrimillas tontes Montez de Durango
20778 Dulce niña na na na Kumbia Kings
20957 Angel Yuridia
20998 Tu de que vas Franco de vita
21708 Olvidame Motel
20627 La tortura Shakira y Alejandro Sanz
21712 Via lactea Zoe
20596 Muriendo lento Moderatto y Belinda
21351 Dime ven Motel
21409 Como duele Noelia
21164 Infinito Bunbury y Julieta Venegas
21386 Flores amarillas Floricienta
21167 Maldita primavera Yuridia
21377 Pingüinos en la cama Ricardo Arjona

top LISTAS MUNDIALES

21701 Deja vu Beyonce
21073 High James Blunt
21083 Pump it Black eyed peas
20866 Wake me up when september ends Green day
21357 Beat of my heart Hillary Duff
20310 Crazy in love Beyonce
20364 Toxic Britney Spears
20981 My humps Black eyed peas
20783 Dont lie Black eyed peas
20812 Tripping Robbie Williams
20146 Clocks Coldplay
20892 Hung up Madonna
20008 Without me Eminem
20264 Dont Speak No Doubt

GSM Aplican tarifas vigentes de transporte Telcel GSM

CEL.COMPATIBLES: MONOFONICOS:NOKIA: 1220 5125, 8260, 8265, 3650, 3395, 7210 8890, 9290, 3595, 5100, 6100, 6590I, 6560, 3100, 7250, Ngage.SONY ERICSSON:T18d, T60d, T68i, T200,T106, T610, P800, P900, T300, T39, Z600,TG8m MOTOROLA: V120TV60T, C150, C350, C388,T720I, T193,E380, T730i SAMSUNG: STH-A355, STH-N325,STH-V200 XGH-105,E715,STH-T100, STH-1375 LG: VV3000S,G1500, VV300S PANASONIC: EB-TX31 SIEMENS: M46, A56 AUDIOVOX: GDU 325 MITSUBISHI: G310 LOGOS Y NOMBRE B/N: NOKIA 8260,3395,3650.SANSUNG R225,R325,A325.SONY-ERICSSON T300,T600. POSTALES:NOKIA3395,3650,6590,8390,8890. SAMSUNG R225,R325. SONY-ERICSSON T300,T600 MULTIMEDIA(polifónicos y productos color) NOKIA 3595,3650,6600,7210,7650.PANASONIC GD88.SAMSUNG V200. SONY-ERICSSON T610,T300,p800,T68i (excepto polifónicos) y SonyE. T226 solo monofonicos y logoBN.Si tu celular no aparece en este listado,está bien configurado y es compatible también podrás descargarte contenido.Asegurate que tu cel tenga la configuración WAP correcta y es compatible con el producto solicitado.Costo/sms al 22122 $13.00 + I.V.A. Costo/sms al 44244(chat,etc) $3.00 + I.V.A .Costo descarga Juegos Java Normales 2 sms. El cargo ocurre inmediatamente y no se devuelven los pedidos erróneos. Aplican tarifas vigentes de transporte TELCEL GSM.Telcel no es responsable de este servicio, así como de la publicidad ni de los contenidos. Contenido disponible solo para TELCEL.Tlf. atención a clientes 10:00 a 15:00 y de 16:00 a 19:00 hrs L-V: 52 69 01 87 y del interior al 01/800SPACIOP Ó 01 800 7722467Los pedidos se entregan en 60 segundos, pero pueden existir retrasos debido al congestionamiento de la red.Responsable del servicio EPM SA. de CV

Compañía: D3 Publisher.
Desarrollador: Tomy.
Categoría: Peleas.
Clasificación: Teen.
Jugadores: 1-4.

SHONEN JUMP™ NARUTO CLASH OF NINJA™ 2

EL CAMINO PARA SER UN NINJA NO HA TERMINADO, ¿CREES PODER LLEGAR AL FINAL?



El éxito que ha tenido la serie de **Naruto** es sorprendente, pero lo resulta más el hecho de que en nuestro país y muchos otros de Latinoamérica donde no se transmite el anime de manera oficial, se haya convertido en todo un fenómeno; sin embargo, esto ayudó para que los juegos que han aparecido tanto para Game Boy Advance como Nintendo GameCube se vendieran muy bien, dando así a la compañía la suficiente confianza para que este mes salga al mercado **Naruto: Clash of Ninja 2**, secuela del título que apareciera en Cubo y del cual les vamos a platicar enseguida para que se den cuenta del porqué es una de las mejores opciones que tendrás este fin de año.

TODO ES MEJOR EN EQUIPO

En el juego anterior, vimos el inicio de la historia, es decir, cómo **Naruto** se convierte en ninja y conoce a su equipo, pero nada más; realmente no abarcaba una gran parte de la serie, pero en este segunda parte ocurre lo contrario; aquí se profundiza más en todas las actividades y retos que tienen que superar **Naruto**, **Sakura**, **Sasuke** y **Kakashi**. Para que tengan una mejor idea, les podemos decir que son más o menos cincuenta los capítulos que se toman en cuenta para la realización de este juego, así que esta vez podremos apreciar una trama mucho más elaborada, y al mismo tiempo, una mejor evolución de los personajes.







UNA REÑIDA COMPETENCIA

La queja más habitual respecto al primer **Clash of Ninja**, era que el número de personajes a elegir era demasiado limitado, y pues siendo honestos, así era. Sólo teníamos ocho personajes para seleccionar, (10 tomando en cuenta a los ocultos), y pues por más que uno le variara, a veces cansaba un poco jugar con los mismos. Para esta secuela, se tomaron cartas en el asunto y la plantilla se ha incrementado considerablemente, así que ahora cuentas con doce peleadores... ¡ja, ja, ja se la creyeron!; la verdad es que ahora son 23 personajes a elegir, algunos de ellos están escondidos y no los podrás seleccionar desde el principio.

La concentración hace al Hokage

El *gameplay* no ha sufrido mayores cambios, y se sigue manteniendo el uso de dos botones básicos, que son "A" y "B"; con el primero realizas ataques físicos, mientras que con el segundo lanzas algún objeto, que pueden ser estrellas o cuchillos, pero una vez que entra un golpe, "B" se transforma también en un botón para ataques, por lo que presionándolos de manera alternada se logran combos bastante largos. Si no has jugado el primer **Clash of Ninja**, tal vez te parezca que se carece de profundidad en los movimientos, pero no es así, ya que al igual que pasa en **Smash Bros.**, si mueves el Pad en cualquier dirección al mismo tiempo que presionas algún botón, te da un ataque distinto, por lo que ya depende de tu imaginación y habilidad lograr cosas espectaculares.



Como suele suceder, en los personajes que reaparecen no se han hecho grandes cambios, y la mayoría mantiene sus movimientos clásicos, pero aun así se han agregado o corregido detalles en los valores para que puedas enlazar más golpes sin problemas, y como ejemplo tenemos que ahora **Naruto** puede sacar un clon en combate para dar una patada en la que gira y eleva un poco al rival para que lo puedas rematar, otro peleador donde también se nota un cambio es **Rock Lee**, quien es el único que puede conectar dos especiales gracias a uno de sus movimientos, pero bueno, detalles como éstos los verás conforme tomes experiencia.



Eleva tu espíritu

La barra de chakra se sigue manteniendo, y al igual que antes, está se llenará conforme más ataques realices; una vez que está al cien por ciento, puedes ejecutar un movimiento especial, que se hace presionando el botón "X"; esta técnica, mínimo le va a restar la mitad de energía a tu adversario, así que es recomendable que sólo la uses cuanto estés seguro de que va a entrar, porque en ocasiones por la presión o desesperación, la marcamos en momentos donde sólo va a "rozar" al enemigo, dejándonos listos para un buen combo. Otra utilidad de esta barra es que si te están realizando un ataque, y tienes una buena cantidad de chakra, puedes presionar "R", con lo que tu personaje hará una técnica de sustitución, dándote la oportunidad de iniciar una ofensiva con todas las ventajas.





Por otro lado, ya que tengas algo de práctica, puedes intentar los counters, que como su nombre lo indica, son para detener un golpe de tu adversario e inmediatamente conectar uno tú; esto se logra presionando atrás en el Pad más el botón "A" al mismo tiempo, algo así como si fuera el **Parry** en **Capcom vs SNK 2**, de GameCube; es muy recomendable aprender a marcarla, ya que no gasta chakra, y la puedes hacer las veces que quieras. Como puedes notar, el nivel técnico de las peleas es bueno, tiene todo lo que un buen juego del género debe tener, y sin temor a equivocarnos, podemos ubicarlo fácilmente dentro de los cinco mejores juegos de pelea para la consola.



Muchos ninjas son los más representativos de la serie, y repiten aparición, como es el caso de **Naruto**, **Sasuke**, **Sakura**, **Haku**, y **Kakashi**; pero uno de los que estamos seguros será de los favoritos, es **Gara**, personaje que aparece en la segunda parte de la serie, y que gracias a su personalidad se ha ganado a sus fans. También hay muchos otros peleadores que han sido tomados en cuenta, y entre ellos están: **Akamaru**, **Karasu**, **Kankuro**, **Iruka**, **Yamanaka** y **Momochi**. Pero lo que vale la pena destacar de esto, es que cada uno tiene su estilo de lucha bien definido; no vas a ver a nadie ejecutando las mismas técnicas, por lo que si quieres convertirte en un experto en este juego, tendrás que invertir bastantes horas.

SIGUE TU CAMINO



En cuanto a los modos de juego, encontramos el **versus**, donde obviamente podemos competir contra un amigo, el Arcade, y los insustituibles **Time Attack** y **Survival**, pero al que más mejoras le hicieron fue al modo de historia, para empezar, tenemos la duración, porque para terminarlo, tienes que vencer a 20 peleadores, y con cada uno de ellos te vas a ir enterando de la trama, debido a que antes de empezar cada combate, los personajes sostienen una conversación. En fin, todas las modalidades son muy buenas, pero hay una que resalta de las demás, y es la opción multiplayer.

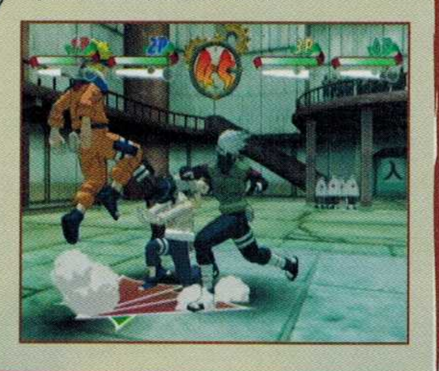
Así es, no leíste mal ni es un error de imprenta; en **Naruto: Clash of Ninja 2** pueden jugar cuatro personas al mismo tiempo dentro de las batallas. El estilo de juego es parecido a lo que era **Power Stone** de Arcadia, ya que aquí también te podrás desplazar en un entorno 3D, y aunque no lo creas, los escenarios son los mismos que vemos en el versus, sólo que te dan una perspectiva más alejada para que puedas estar al pendiente de lo que están haciendo tus adversarios. Para evitar confusiones, con el botón "Z" eliges al rival que vas a atacar, y tu personaje siempre estará enfocándolo hasta que cambies el *target*. Si el juego por si solo es superadictivo, con esta cualidad lo jugarás por días, y es que la cantidad de situaciones que se pueden crear son ilimitadas, imagínate que entre dos personas pueden "combear" a un mismo enemigo... pero bueno, eso ya depende del momento.





TODOS TENEMOS UN HÉROE DENTRO, ¡DESPIÉRTALO!

Si creías que el Nintendo GameCube ya había dado todo de si, estás equivocado. **Naruto: Clash of Ninja 2** es una extraordinaria opción para que sigas disfrutando de la consola. La primera parte es muy buena, pero la escasez de personajes le restaba puntos, aspecto que fue cubierto sobremanera en esta secuela; a eso agrégale que la movilidad ha sido mejorada, y da como resultado el mejor juego de los **Hokages** que puedas encontrar en cualquier consola, seas o no fan de **Naruto.** Este título debes conocerlo; te garantizamos que te encantará.



RANKING

MASTER 8.5

Estoy muy emocionado con la salida de este juego, y no sólo porque sea seguidor de la serie, también por que me encantan los juegos de pelea, y **Naruto: Clash of Ninja 2** es un gran exponente del género. Puedes realizar combos de todos los estilos, desde simples hasta espectaculares, y lo mejor es que no necesitas mucha experiencia, con unos cuantos rounds tienes suficiente para competir contra quien sea, y es ésta la que considero su principal virtud. Si no has visto la serie, no te preocupes, aquí te relatan la primera parte; debes jugarlo para descubrir tu camino de ninja... o mínimo pasar un buen rato con los cuates.

PANTEÓN 6.5

La cantidad de personajes elegibles es buena (23 en total) y el modo de cuatro jugadores simultáneos le da un valor agregado al juego, pero aun así, sigo pensando que es una especie de **Tekken** para principiantes. El *gameplay* es muy sencillo y sólo se trata de combinar los movimientos y poderes para ganar; el desarrollar varias técnicas queda un poco atrofiado, pues básicamente todos los personajes son iguales. Todo esto se pasa al tratarse del primer juego, pero una secuela debe ofrecer algo más que cantidad en lugar de calidad. Es uno de esos juegos sólo para fans.

CROW 7.5

La secuela de **Naruto Clash of Ninja** nos demuestra que a pesar de ser un gran título, no puedes limitarte a 10 personajes y pocos escenarios. Ahora se aumentó el número a 23 gladiadores, sin mencionar que podrás competir en batalla de cuatro jugadores. El punto negativo a mi parecer es que no se implementó un cambio gráfico y la galería de comandos sigue siendo automática, restando el reto que se había acostumbrado en los títulos de peleas. El *gameplay* sigue intacto respecto de su antecesor, así que podría considerar a éste como una expansión del primero, más que una secuela.

1 10



QHDD...

¿qué hay dentro de...

el parecido entre personajes

Por Spot

Hola, chavos, ¿cómo están? En esta ocasión les tengo un tema bastante divertido el cual espero les guste mucho; es acerca de las similitudes que tienen los personajes de los videojuegos con algunos del séptimo arte. Seguramente han notado alguno de estos curiosos casos; a veces se trata de simples coincidencias, pero en otras son homenajes o "basados en", y en el peor de los casos, es falta de creatividad.

Vile/ Boba Fett

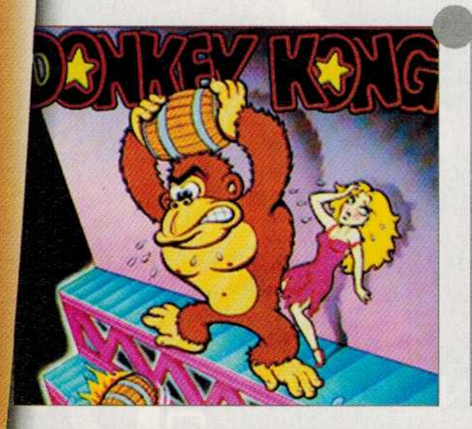
En la serie que se originó en el SNES, **Mega Man X**, el personaje **Vile** está basado en el legendario cazador de recompensas, **Boba Fett**. El detalle más notorio es obviamente el casco, además de que **Vile** en Japón se llama "**Vava**". Claro está que uno es un robot y el otro un humano con armadura, pero sigue habiendo una gran influencia, especialmente porque **Vile** prefiere trabajar solo (a pesar de estar bajo las órdenes de algún jefe).





Donkey Kong/ King Kong

Donkey Kong está sin duda basado en el gran **King Kong**; ambos son gorilas, raptan a la bella chica y están en la cima de una estructura (de la cual caen también), sin contar lo obvio del nombre "**Kong**". Nintendo ganó el caso contra los Estudios Universal, porque los derechos de **King Kong** ya eran de dominio público para ese entonces.





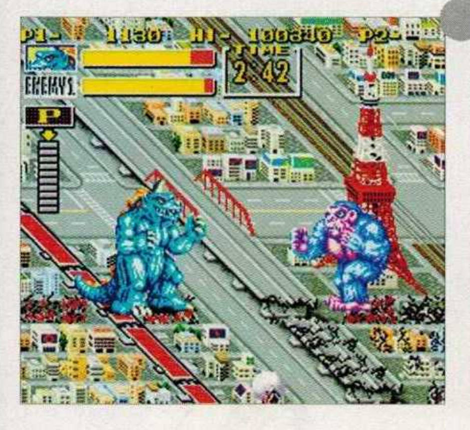
Ezlo/ The Hat

Ezlo, el gorro parlanchín que apareció en **The Legend of Zelda: The Minish Cap** es altamente similar al sombrero (conocido simplemente como "**The Hat**") que usa **The Wiseman** en la película **Labyrinth** (1986); ambos son aves, sombreros, y actúan independientemente de quienes los usan.



Geon/ Godzilla -Woo/ King Kong

El concepto de la cinta **King Kong vs Godzilla** (1962) ha sido parodiado, homenajeado y copiado en incontables ocasiones, siendo uno de los más obvios el juego **King of the Monsters**; en este título hay dos monstruos basados en los clásicos **Godzilla** y **King Kong** llamados **Geon** y **Woo**.

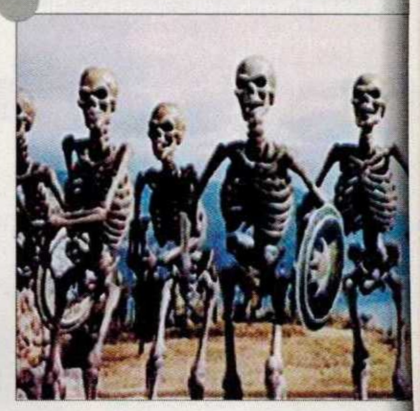




Spinal/ Esqueletos

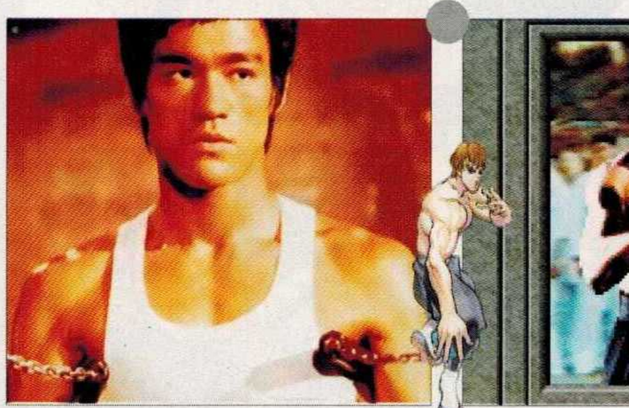
En la cinta **Jason and the Argonauts** (1963) aparecen siete esqueletos reanimados que fueron la inspiración para el peleador de **Killer Instinct**, **Spinal**. Al igual que la mayoría de sus contrapartes fílmicas, **Spinal** trae una espada y un escudo, además de ser guerreros con el único propósito de seguir su conciencia remanente de lo mejor que sabían hacer: ¡pelear! Como detalle extra, el nombre original de **Spinal** era **Argo**, el mismo del navío de **Jason**.

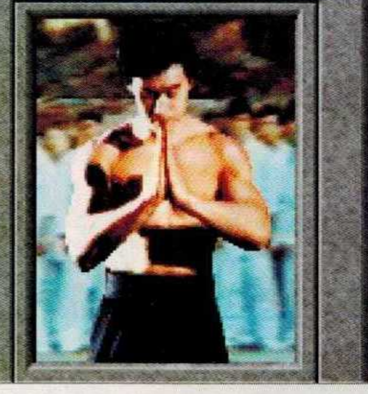




Bruce Lee/ Liu Kang, Fei Long

En esta ocasión, mencionamos primero al artista marcial más grande de todos los tiempos, **Bruce Lee**, quien ha inspirado la creación de incontables personajes de los videojuegos como **Liu Kang** (**Mortal Kombat**), **Dragon** (**World Heroes**), **Fei Long** (**Street Fighter**), los hermanos **Lee** (**Double Dragon**) e inclusive al **Pokémon Hitmonlee**, además de su propia personificación en varios juegos como **Dragon: The Bruce Lee Story**, para SNES.





Cody/ Tom Cody

El más enigmático de los personajes de **Final Fight**, **Cody Travers**, está inspirado en **Tom Cody**, héroe de la película **Streets of Fire** (1984); de hecho, la trama es muy similar: en ambas historias la chica es raptada por una banda de pandilleros y **Cody** debe pelear a través de las calles para rescatarla; adicionalmente, tanto en la cinta como en el juego no hay final de cuento de hadas. **Cody** (**Tom** o **Travers**) se va después del rescate, dándole un toque más profundo a las historias.

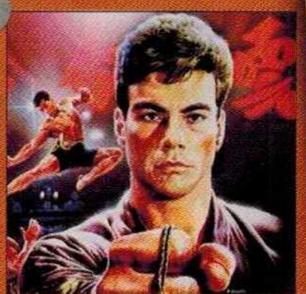




Johnny Cage/ J. Claude Van Damme

Los creadores de **Mortal Kombat** querían que **Johnny Cage** fuera interpretado por Van Damme; como éste no pudo, el personaje fue diseñado a semejanza del actor, e inclusive tiene casi la misma indumentaria que usó en su papel de **Frank Dux** en la cinta **Bloodsport** (1988); en los juegos siguientes, **Johnny Cage** fue adquiriendo su propia personalidad, pero continuó con algunos movimientos clásicos de Van Damme, como el Split Punch.





Balrog/ Mike Tyson

Cuando **Street Fighter II** llegó a las salas de Arcadias en Japón, el nombre del personaje que usaba el boxeo como su estilo de pelea se llamaba **M. Bison**, haciendo una obvia referencia al boxeador Mike Tyson. Al trasladar el juego a nuestro continente, los nombres fueron cambiados para evitar complicaciones; **M. Bison** se convirtió en **Balrog**, **Balrog** en **Vega** y **Vega** en **M. Bison**. Cabe mencionar que **Tyson** tuvo su propio juego para NES: **Mike Tyson´s Punch Out!**, en donde él era el campeón a vencer.

Kano/ The Terminator

El personaje de **Mortal Kombat**, **Kano**, tiene un ojo infrarrojo construido en un implante de metal; esta idea salió de la imagen del **Terminator T-800**, modelo 101 personificado por Arnold Schwarzenegger.

Cinder/ Human Torch

Human Torch, miembro de **The Fantastic Four**, es el personaje en quien está basado **Cinder**, de **Killer Instinct**; ambos son humanos cubiertos por candentes llamas, pueden volar y manipular el fuego, pero **Johnny Storm** es un superhéroe y **Cinder** un convicto; además, los dos obtuvieron sus poderes de manera "artificial".

Muscle Power/ Hulk Hogan

World Heroes fue un juego famoso por sus peleadores, los cuales eran en su mayor parte personificaciones de las figuras de la historia, o bien, estaban "inspirados" en los de otros juegos como es el caso de **Hanzo** y **Fumma**, que se parecían a **Ryu** y a **Ken** respectivamente; así como a **Broken**, el cual era muy similar a **M. Bison**. En este título también está **Muscle Power**, basado en el luchador **Hulk Hogan**.





Dan Hibiki/ Ryo y Robert

Después del éxito de **Street Fighter II**, SNK lanzó **Art of Fighting**, en donde el protagonista, **Ryo**, se parecía mucho a **Ryu** (el amigo de **Ryo**, **Robert**, compartía los mismos movimientos, pero tenía un "look" como de Steven Seagal). Cuando Capcom sacó **Street Fighter Alpha**, creó un personaje que parodiaba a **Ryo** y a **Robert** al mismo tiempo, de nombre **Dan**, el cual sirvió como desquite de la situación **Ryo-Ryu**. En una de sus frases al ganar, **Dan** dice: "Odio el arte de pelear, ¡pero quiero convertirme en el rey de los peleadores!", la cual es una referencia obvia a **Art of Fighting** y a **Fatal Fury** (serie de la cual salió **The King of Fighters**), ambas de SNK.

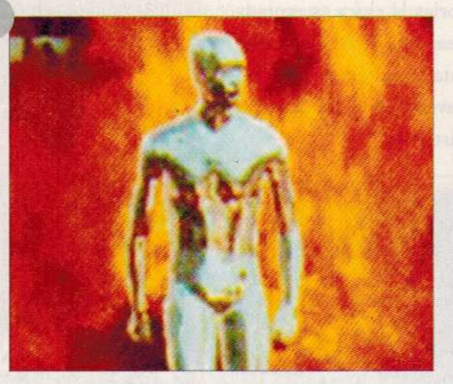




Glacius/ T-1000

Glacius es un alienígena que tuvo la mala suerte de llegar a nuestro planeta, ser capturado por **Ultratech** y verse forzado a pelear por su libertad. La composición de su cuerpo le permite volverse líquido y moldearlo a voluntad, especialmente en formas punzo-cortantes. Se piensa que esta habilidad estuvo basada en el **Terminator T-1000** de la cinta **Terminator 2: Judgment Day** (1991).







Tal vez no sean de la misma especie, ¡pero seguramente ven al mismo dentista!

COMO PODRÁN NOTAR, SON MUCHAS LAS VECES QUE LA CREACIÓN DE LOS PERSONAJES DE LOS VIDEOJUEGOS ESTÁ INSPIRADA EN OTROS HÉROES O VILLANOS DE OTROS MEDIOS. OBVIAMENTE, NO INCLUIMOS TODOS LOS CASOS EN DONDE ESTO SUCEDE; SI TÚ HAS NOTADO PARECIDO ENTRE PERSONAJES, ESCRÍBENOS A LA DIRECCIÓN DE NUESTRA REVISTA PARA COMPARTIRLO CON LOS DEMÁS LECTORES. ¡SIGAN JUGANDO!

GAMEVISTAZO

COOKING MAMA

TAITO



Gracias al Nintendo DS hemos podido disfrutar de experiencias que de otra manera nunca hubiéramos conocido, y casos concretos son los juegos de **Nintendogs**, **Feel the Magic** o **Big Brain Acadamy**, por mencionar algunos; todos usan la pantalla táctil de manera creativa, y eso es precisamente lo que los ha convertido en auténticos juegazos. Tomando la premisa anterior, Taito ha decidido desarrollar un título donde el *Stylus* juegue un papel básico, y lo han logrado con **Cooking Mama**, un juego donde tendremos que demostrar lo mucho o poco que sepamos de cocina... sí, leíste bien: cocina.



Hoy se me antoja...

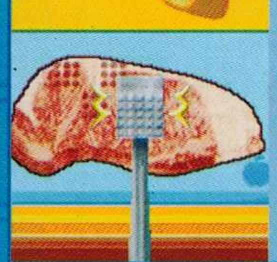
Tienes tres modos distintos para comenzar a "cocinar"; puedes preparar un platillo sencillo, uno compuesto, o modificar alguno de los que ya hayas preparado; obvio, nosotros te sugerimos que primero pruebes con los sencillos. Ahora bien, pasemos a lo importante: ¿cómo preparar los alimentos?; realmente no tiene mucha lógica, es sentido común, es decir, si quieres preparar una ensalada, lo primero que debes hacer es lavar las verduras que piensas incluir; una vez terminado esto, las pones sobre una "tablita" y las cortas, usando el *Stylus* como si fuera un cuchillo; en casos como éstos tienes que cerciorarte de que los cortes sean todos del mismo tamaño, pues si no te restarán algunos puntos valiosos. Un plato compuesto requiere de bastantes fases, ya que, por decir algo, la ensalada que preparamos en el modo simple, aquí serviría sólo para acompañar el plato principal, que puede ser algún tipo de carne. Con la pantalla táctil se controla absolutamente todo: los cortes, las porciones, cuando sirves agua, etc., y lo mejor es que se realiza de manera muy intuitiva. A pesar del aspecto en 2D del título, la esencia que desean transmitir se logra a la perfección, y debemos decir que nunca creímos que un juego así fuera tan divertido.







La receta es: sencillez. Contrario a lo que pudiera parecer, este juego no está enfocado para el público femenino, sino para todo aquel que desee pasar un buen rato, ya que su principal cualidad es la simpleza; así que no creas que necesitas tener nociones de cómo preparar algún platillo, para nada: el mismo juego te va enseñando todo, más o menos al estilo de la serie **Wario Ware**, o sea, sin muchas complicaciones; sólo algunos movimientos del *Stylus* serán necesarios para poder completar las diversas fases del juego.



¡Buen provecho!

Conforme vayas realizando todas las recetas que hay en el juego, podrás liberar varias que están escondidas, lo que, aunado al modo de que puedes mejorar tus platillos, te mantendrá jugando por siempre. **Cooking Mama** es una propuesta novedosa, que no dudamos en recomendarte, sobre todo si te gustaron los minijuegos de **Wario Ware Touched!** o de **Feel The Magic**; es de aplaudir el esfuerzo de Taito en haberlo traído a nuestro continente, ya que hasta hace poco sólo estaba disponible en Japón, y estamos seguros de que si es bien aceptado, pronto más compañías verán con mejores ojos nuestro mercado.





En un género tan saturado como lo es el de los RPG, muy pocas veces se ven mejoras en el gameplay; casi siempre lo único que cambia en estos títulos es la historia: le agregan un par de finales, y ya; por eso, ver obras como **Yggdra Union** para Game Boy Advance nos alegra bastante, ya que se arriesgan y no se van a la fácil. Seguro que en estos momentos esperas con ansias **Final Fantasy III** o el nuevo juego de la serie **Mana**, pero te sugerimos que sigas leyendo, y tal vez agregues a **Yggdra** a tu lista de juegos deseados para este fin de año.



Mueve bien a tus aliados en el campo.



Nunca dudes durante ninguno de tus ataques.

Lucha por liberar tu reino

Hace muchos años, en la Tierra todo era armonía, en especial en un reino conocido como Fantasinia; era un lugar bien gobernado, sin injusticias, donde el pueblo vivía feliz; pero como suele pasar en estas historias, nada puede ser tan bonito y fueron invadidos por un pueblo vecino, el de Bronkia. Como nadie esperaba dicha acción, Fantasinia fue presa fácil, y de inmediato fue destruida casi en su totalidad. Prácticamente toda la gente del reino sucumbió, pero hubo alguien que logró escapar y que ahora peleará ante todos por recuperar lo que era suyo, y esta persona es ni más ni menos que **Yggdra**, la princesa del reino.





La historia es muy interesante, y desde el primer momento te va a dejar sorprendido por como se desarrolla; pero no creas que la princesa **Yggdra** va a estar sola y su alma para combatir con los guerreros de Bronkia, no; se va a aliar con Milanor, un joven que dirige a un grupo de ladrones... quizá lo ideal sería un príncipe, pero dada la situación, la princesa no está para elegir, ¿no crees? El caso es que cada uno de ellos tiene aptitudes distintas que deberás explotar al máximo durante las batallas para lograr el objetivo principal.





Algo más que esperar tu turno

Ahora pasemos a la parte importante, el gameplay; para empezar, olvídate de estar horas viendo displays para conectar un solo ataque; eso no pasará en **Yggdra** Union. Los programadores han decidido unificar dos elementos, el de la estrategia tipo **Advance Wars**, y el de las cartas, al estilo de **Baten Kaitos**. De entrada suena complicado, pero la verdad es que es muy fácil de comprender; cuando entres a las batallas, el terreno de juego se dividirá por cuadros, en los cuales tienes que desplegar a tu equipo, y cuando estés junto a un enemigo, será momento de usar tus cartas, las cuales, como suele suceder siempre, pertenecen a varios tipos, como son la magia, los ataques especiales, defensivas u ofensivas.





El último movimiento

Otra cualidad más de las cartas es que las puedes encadenar, logrando así ataques más poderosos, pero antes debes haber colocado de manera correcta a tus aliados, ya que de no ser así, la cadena no resultará tan efectiva como lo planeaste. A estas alturas los juegos para Game Boy Advance escasean bastante, pero aun así, aparecen sorpresas como este título, que sin un gran nombre, pretende abrirse paso entre los grandes, y desde nuestro punto de vista, tiene todo para lograrlo; esperemos que así sea, para que las secuelas no se hagan esperar.



La línea **Touch Generations**, que Nintendo creó para que cualquier persona pueda jugar, crece día a día, y prueba de esto es el título del que les vamos a platicar un poco: **Clubhouse Games**, donde se han reunido más de veinte juegos clásicos de tableros, pero potenciados con las características del Nintendo DS para que la experiencia sea realmente divertida. Nos imaginamos que debes estar un poco escéptico ante la idea, pero te aseguramos que si le das un poco de tiempo, lo traerás contigo siempre.



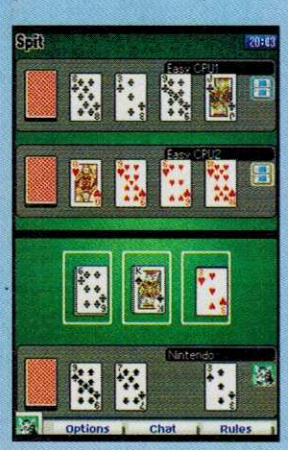




Para toda ocasión

En la época del Super Nintendo salieron muchos títulos basados en juegos de mesa, pero la verdad, gracias a la poca variedad que ofrecían, y a la interfaz tan mala, terminaban por aburrirte en un par de horas. Para fortuna de nosotros, eso no ocurre con **Clubhouse Games**, donde en todos y cada uno de los juegos incluidos han utilizado la pantalla táctil de manera perfecta, simplificando el gameplay bastante. Y lo mejor es que en la pantalla superior cuentas con vistas que te ayudan a planear mejor tus movimientos.

Los juegos que se eligieron para aparecer en **Clubhouse Games** son los más populares del estilo, y podremos ver juegos de cartas en todas sus variedades, que en sí son los que más abundan, pero también contaremos con otros como el típico dominó, billar y hasta dardos. En todos se utilizan reglas reales, por lo que antes de iniciar tu partida, te sugerimos que cheques el tutorial y veas bien de qué se trata; esto podría aparentar que está orientado para una audiencia mayor, pero no es así: como ya lo mencionamos, cualquier tipo de persona puede disfrutarlo.







Diversión para todo el mundo

Admitámoslo, lo mejor de los juegos de mesa es disfrutarlos con alguien más; imagínate cómo sería jugar Monopoly tú solo... se pierde todo sentido, ¿verdad?; pues aquí sucede exactamente lo mismo: a pesar de que el nivel del CPU es muy bueno y te exige bastante, no hay como burlarte... es decir, divertirte con más personas, para lo cual se ha creado una opción en la que hasta ocho personas pueden competir, ya sea cada una con su tarjeta de juego o descargando los datos de alguien que la tenga; pero sin dudas la mejor característica es que cuenta con el servicio Wi-Fi de Nintendo, para que pruebes estrategia de distintos rivales en el planeta.

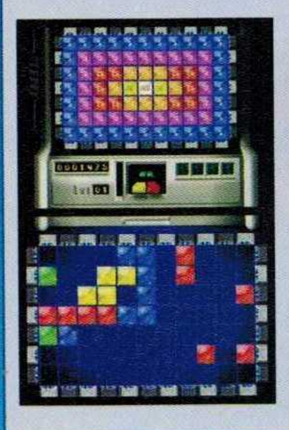


¡Póker de ases!

Un gran acierto de Nintendo al desarrollar este título, es que te garantiza horas y horas de entretenimiento, debido al gran número de pruebas que contiene, y que cada una de ellas es realmente absorbente. No creemos que se vaya a convertir en uno de tus juegos favoritos, pero sí en un gran complemento para tu colección. Nos da la impresión de que con todo y que se han elegido veinte juegos, todavía se pudieron seleccionar más, pero queremos suponer que esto es con la intención de sacar una segunda parte... pero, bueno, eso ya es especulación nuestra; por lo pronto, disfruta de esta gran alternativa.



Cuando jugamos **Polarium** por primera vez, nos costó un poco acostumbrarnos al concepto, pero después de un par de juegos le entiendes perfecto. Con **Magnetica** se nos hizo un poco raro el gameplay, aunque realmente muy sencillo de captar, pero ahora que hemos visto **Konductra**, creemos que el premio del juego más raro del género tiene un nuevo ganador. No se parece a nada que hayamos probado antes, y realmente el tutorial que incluye el juego lo tienes que repasar varias veces para entender a la perfección de qué se trata. Ahora bien, no estamos diciendo que sea malo, porque no lo es, pero sí resulta algo de lo más extraño que hemos visto últimamente.



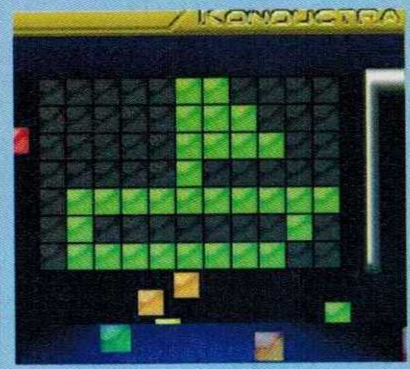




La dificultad del título tiene una curva normal. En un principio te aparecerán sólo cuadros de algunos colores, pero al ir avanzando, éstos aumentarán, lo que también incrementa la dificultad. Existen algunos cuadros que sirven como comodines, y que puedes ubicar en cualquier estructura; de hecho, son excelentes para unir tus cadenas, así que siempre que se te presente uno, piensa muy bien dónde lo vas a colocar. Un extra interesante es que podrás competir no sólo con un amigo que tenga su tarjeta de **Konductra**, sino inclusive con todo aquel que se conecte mediante Wi-Fi, por lo que las retas van a estar muy buenas. El juego ya está a la venta, así que es tiempo de que vayas practicando, créenos, debido a la mecánica de juego, lo ideal es que te tomes tu tiempo para planear cada una de las jugadas que intentarás.

La práctica lo es todo

Lo anterior digamos que es lo básico; lo bueno viene en lograr reacciones en cadena; primero necesitas armar más de un camino, y que cada uno esté perfectamente dirigido a un par de conductores; ahora bien, con el *Stylus* debes marcar el camino que seguirá la secuencia, es decir, defines una cadena normal, y cuando toques el conductor, no la termines, únela con el conductor de al lado, y así sucesivamente. Sabemos que parece complicado, pero en la práctica es más fácil de lo que parece.

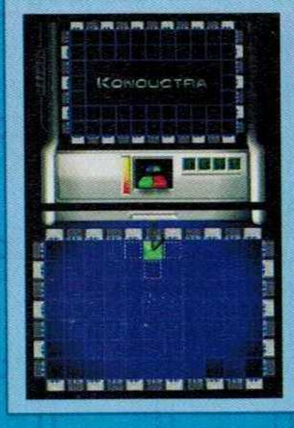


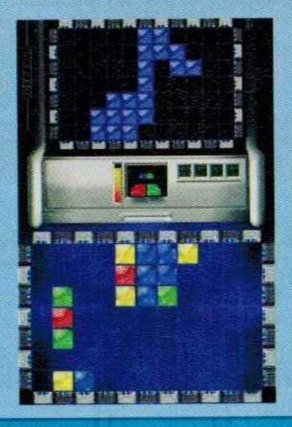
Lo mejor para que entiendas este juego, es que inicies en la modalidad de práctica.

Piensa cada movimiento

En realidad estamos ante un puzzle sumamente estratégico. Aquí no verás combos terribles, de esos que tardas media hora en elaborar y otra media hora en quitarte de encima; aquí la acción es más pausada. Vas a tener varios modos de juego, el típico para hacer puntos, contrarreloj, y el versus, que no puede faltar de ninguna forma. Lo mejor que puedes hacer para tomar ritmo es jugarlo para hacer puntos, ya que así no tienes muchas presiones, y puedes tomarte tu tiempo para aprender a jugar a tu propio nivel. Pero, ¿cómo se juega? Eso ya es otra cosa.

La verdad, es un juego con un concepto novedoso... pero bastante raro. Haz de cuenta que el área de juego está dividida por cuadros transparentes, y en todo el contorno hay unos rectángulos de color gris y negro, que son los conductores; cada pieza que nos den está formada por dos partes, que pueden tener el mismo color o ser distintos; el caso es que debemos colocarlas en el área cuadriculada de manera que pongamos las piezas del mismo color juntas. Hasta aquí todo va bien; lo interesante está en que tienes que ver que el conductor donde inicias y terminas tu estructura sea del mismo color; de este modo, al tocarlos, las piezas que estén en ese camino desaparecerán.







nintendo Wi-Fi connection

Harriet me conoce muy bien. Checa este estilo, no hay ningún producto extra. ¿Cómo está el tuyo?

¿Me prestas 3,000 bells? Harriet hizo un gran número en mí y luego de comprar la gorra me quedé en quiebra.

NUEVOS ESTILOS PARA EL CABELLO

Habilitar el salón de Harriet en Animal Crossing: Wild World para Nintendo DS es una cosa, pero, ¿cómo obtienes los estilos deseados? Usa nuestros consejos que detallamos a continuación y dile adiós a esos días de malos cortes.

Por Andy Myers



¡La magia de Animal Crossing sigue dando de qué hablar!

Animal Crossing se ha convertido en una de las franquicias más populares entre los videojugadores, tanto por sus múltiples personajes y diferentes actividades que debes realizar día a día, como por su conexión Wi-Fi, que no se había visto antes. Lo mejor de todo es que sin importar el paso del tiempo, aún siguen saliendo detalles para no dejar que el polvo cause estragos en este título.





Cuestionario de cabello

Una vez que la tienda de **Tom Nook** haya experimentado su tercera y última expansión, el nuevo establecimiento (llamado **Nookington's**) será el hogar de Shampoodle, un salón a cargo de **Harriet**. Pero conseguir el corte de cabello que deseas no es tan fácil como preguntar - tendrás que responder una serie de preguntas, después dejar que Harriet decida cómo te verás-. ¡Usa la siguiente tabla para el mejor entendimiento de los pensamientos de Harriet y así obtendrás el corte que quieres desde el primer intento!



INICIA AQUÍ

PREGUNTA: "Hmm. Now, tell me, sugar, when do you want your style to REALLY come alive?"

- **RESPUESTA:** "Every day." → **PREGUNTA:** "Do you like the sun? How does it make you feel?"
  - **RESPUESTA:** "Warm..." → **PREGUNTA:** "If you were rushing to get to the salon and someone were to call you, what would you do?"
    - **RESPUESTA:** "Grin and say hi!" → Estilo entusiasta
    - **RESPUESTA:** "Ignore 'em!" → Estilo con seguridad
  - **RESPUESTA:** "SWEATY!" → **PREGUNTA:** "Answer me truthfully. Are clothes important to you?"
    - **RESPUESTA:** "Oh yeah!" → Estilo moderno
    - **RESPUESTA:** "Nah." → Estilo despreocupado
- **RESPUESTA:** "Big nights!" → **PREGUNTA:** "I'll bet you're just the toast of every party, aren't you?"
  - **RESPUESTA:** "Unfortunately..." → **PREGUNTA:** "Well, will you tell me a bit about your primping routine?"
    - **RESPUESTA:** "I'd rather not." → Estilo confidente
    - **RESPUESTA:** "I'm embarrassed!" → Estilo libre
  - **RESPUESTA:** "Well, duh!" → **PREGUNTA:** "If your ideal hairstyle were a song, what kind of song would it be?"
    - **RESPUESTA:** "Power ballad." → Estilo clásico
    - **RESPUESTA:** "RAWK!" → Estilo divertido-casual

Estilo entusiasta



Estilo con seguridad





Estilo moderno



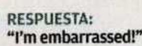


Estilo despreocupado















Estilo clásico | **Estilo divertido-casual** | **Estilo confidente** | **Estilo libre**

Agrega algo diferente



Una vez que **Harriet** haya decidido el estilo, te dejará escoger el color del cabello. Tu elección de entre ocho colores puede ser aplicada a cualquier estilo, sin importar el género. Después de que hayas visitado varias veces Shampoodle, el género se convertirá en un asunto no tan importante, **Harriet** te permitirá elegir entre la versión para chica o chico de cualquier estilo.

COLORES ARDIENTES





RESPUESTA: "Safe..." — **Castaño claro**

RESPUESTA: "Lighthearted!" — **Amarillo**



RESPUESTA: "Fiery!" — **Rojo**



RESPUESTA: "Flirty..." — **Rosa**

COLORES DIFERENTES



RESPUESTA: "Mysterious!" — **Café oscuro**



RESPUESTA: "Young!" — **Azul**

RESPUESTA: "Lush!" — **Verde**



RESPUESTA: "Radiant!" — **Blanco**





JUGANDO AL DOC

¿Listo para regresar a la sala de operaciones? Lo checamos con Atlus para obtener el más reciente pronóstico de **Trauma Center: Second Opinion** On Wii.

Por Steve Thomason

Cuando salió el DS, uno de los juegos que ayudó a definirlo como un concepto verdaderamente diferente fue el título de simulación de cirugía Trauma Center: Under the Knife. ¿Podrá la secuela hacer lo mismo para el Wii? El productor Katsura Hashino, el director Daisuke Kanada, y el líder de proyecto Tomm Hulett nos dan una actualización de su condición.

Nintendo Power: ¿Por cuánto tiempo estuvo en desarrollo Trauma Center Second Opinion?
Katsura Hashino: La investigación y desarrollo con el Wii inició en enero. Nuestro *staff* comenzó el desarrollo del juego poco tiempo después.

NP: ¿Por qué decidiste regresar a Trauma Center para tu primer título de Wii y cuáles son tus pensamientos sobre el *hardware*?
KH: Desde que escuchamos sobre el control del Wii, sentimos que este juego sería capaz de usar completamente sus capacidades. Y cuando tuvimos la oportunidad de probar el Wii, supimos por intuición que éste podría ser un gran paso para mejorar el juego original. Esas son las razones por las que decidimos hacer otro **Trauma Center**. Estamos muy contentos de que el primer título de Atlus para Wii se derive de una serie que tuvo buena respuesta en América.

En consideración a nuestra impresión del Wii, sentimos que tiene un gran potencial, al evolucionar el dispositivo de control actual de los jugadores, abriendo así nuevas posibilidades de *gameplay*; tanto los jugadores, como los desarrolladores necesitarán prepararse para divertirse con los nuevos juegos.

Tomm Hulett: Pensamos que el Wii abre un mundo de posibilidades para el diseño de juegos. Como en el DS, creemos que pronto verás nuevos géneros que jamás hubieras imaginado antes de conocer el Wii.

NP: ¿Se trata de un remake de la versión del DS? De ser así, ¿por qué la gente que haya jugado el título de DS será atraída al Wii? ¿Qué clase de nuevos contenidos podremos esperar?

Daisuke Kanada: Estamos dirigiendo este título para que sea una visión perfecta de **Trauma Center**, más que llamarlo un *remake*. Ya que es jugado en un televisor en lugar del DS, hemos hecho los gráficos de los pacientes lo más realistas posible y arreglamos un nuevo formato de pantalla al examinar cuidadosamente qué información es importante para el *gameplay*. Creemos que aquellos que hayan jugado la versión del DS podrán disfrutar de este título desde una nueva perspectiva.
En cuanto al nuevo contenido, el "Capítulo 6" es una historia completamente nueva que toma lugar después del "Capítulo 6" del DS. Aquellos que terminaron el primer título, tendrán la experiencia de un final diferente.

TH: Mucho de Second Opinion es característico en la misma historia cubierta en el DS. De cualquier forma, hay nuevas escenas que presentan a un misterioso personaje extra. Y, como dijo el Sr. Kanada, encontrarás el completamente nuevo capítulo 6. Las operaciones por sí mismas se han aumentado con nuevos procedimientos, herramientas adicionales y un novedoso sistema de puntuación. Adicional al nuevo contenido, hemos dado otra revisión al script para pulir las áreas débiles. Realmente, **Second Opinion** es un título "hecho para Wii" que presenta la más impresionante experiencia de **Trauma Center**.



Por fin revelado: ¡el paquete completo de lanzamiento!

NP: Mover tu brazo con el control del Wii parece ser menos preciso que usar el *Stylus* en el DS. ¿Cómo has afinado el *gameplay* para lidiar con esto?

DK: La mayor diferencia entre la pantalla táctil y el control remoto del Wii sería el hecho de que en ocasiones necesitas mover tu brazo. Hemos ajustado los controles para que interprete los movimientos en cuestión. Al final, pensamos que el título que hemos creado es incluso más divertido de jugarse en el Wii que en la versión de DS.

NP: El Trauma Center original tenía bastate reto, en particular en las últimas escenas. ¿Han modificado la dificultad para Second Opinion?

DK: Hemos pensado sobre la dificultad desde el inicio del desarrollo, pero desde que el nivel del reto es algo que separa a **Trauma Center** de los demás títulos, no quisimos simplemente reducir la dificultad. Si lo hiciéramos, el juego dejaría de ser **Trauma Center**. Por ello, la versión de Wii tendrá una selección de dificultad, para que elijas entre fácil, normal o difícil. Incluso puedes cambiar la dificultad a mitad de juego si así lo quieres. Los jugadores experimentados considerarán la modalidad normal, como el equivalente de lo que ocurrió en el DS.

NP: ¿Qué opinas de los niveles sin cirugía y las otras experiencias? ¿Habrá nuevas escenas para Second Opinion?

DK: Es importante cambiar lo que hace el jugador periódicamente. Por ejemplo, si continuamente realizas operación tras operación, en lugar de los procedimientos actuales, todo será repetitivo. Así que al incluir las escenas de historia, podrás disfrutar lo que hacen y tener un breve descanso antes de la siguiente misión. Además, aún existen las operaciones "tipo mini-juego" como en el título original, lo que hemos cambiado en **Second Opinion** para tomar ventaja de las características del control del Wii.

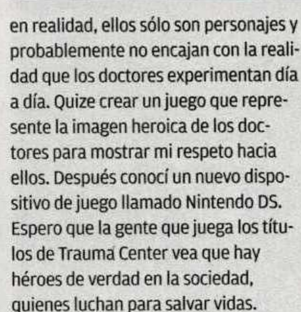
TH: Aquí en América, tierra del drama médico, la gente suele esperar más de sus doctores ficticios que de los expertos cirujanos (Scrubs, ER). Mientras la historia se combine un poco con el terreno de la ciencia-ficción, la interacción de los personajes entre el Dr. Stiles y su equipo, realmente agrega contexto a las escenas jugables.

NP: ¿Podrias comentarnos un poco sobre otros ítems nuevos que se requieran en el juego durante la cirugía?

KH: Una de las nuevas herramientas es algo que has visto usar en shows como ER y House para salvar pacientes de la muerte. ¿Podrías imaginarte algo que podría ser divertido con el nuevo control? Recibimos una respuesta muy positiva para incluir una nueva herramienta como ésta, así que esperamos que la disfrutes.

NP: En una industria dominada por los FPS y juegos de carreras, Trauma Center es único. ¿Cuáles fueron algunas de tus fuentes de inspiración para crear un título basado en la cirugía? ¿Qué quieres que la gente se lleve al experimentar Trauma Center?

KH: Por mucho tiempo han existido dramas y películas sobre doctores. Dichos personajes son usualmente profesionales y los vemos platicar con sus camaradas, relajándose después del trabajo y hasta bromear en su vida diaria. Pero, al mismo tiempo , en cuanto pisan el quirófano, valientemente se disponen a salvar a sus pacientes sin importar los problemas. Esto es lo que fascina a la gente. Pero, en realidad, ellos sólo son personajes y probablemente no encajan con la realidad que los doctores experimentan día a día. Quize crear un juego que represente la imagen heroica de los doctores para mostrar mi respeto hacia ellos. Después conocí un nuevo dispositivo de juego llamado Nintendo DS. Espero que la gente que juega los títulos de Trauma Center vea que hay héroes de verdad en la sociedad, quienes luchan para salvar vidas.



NP: ¿Hay planes de un modo multijugador o en línea para WiiConnect24?

DK: Desafortunadamente, no tenemos planes de ello por ahora. WiiConnect24 es algo que contemplaremos para futuros proyectos, creo.

NP: ¿Second Opinion usará la bocina del control del Wii?

DK: Por ahora no tenemos contemplado usar la bocina. Así como el caso de WiiConnect24, sentimos que la bocina es una opción interesante; si usáramos ambas funciones, perferimos hacerlo en un título que vaya acorde con ello.

NP: ¿Qué le espera a Trauma Center en el futuro? ¿Veremos otro título para DS? ¿Hay algo que no hayan puesto que quizá se guardaron para una secuela en Wii?

KH: No hemos tomado decisiones con-cretas sobre una secuela para DS, pero si fuéramos a crear una, nuestro *staff* ya tiene algunas ideas. Por el momento, nos concentraremos en la versión de Wii.

DK: El nuevo personaje en **Second Opinion** debe agregar una nueva dimensión al mundo de **Trauma Center**. Él es un cirujano como el **Dr. Stiles**, pero su personalidad y posición son enteramente diferentes que las de Derek. Con este nuevo personaje, esperamos mostrar la amenaza de culpa desde un punto distinto.





LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Después de una década, la arqueóloga más sexy de los videojuegos pisa el terreno de una consola casera de Nintendo

Lara Croft es una de las pocas heroínas de videojuegos que ha brillado a lo largo de los años; es más, tal como los vinos, con el tiempo va mejorando. Esta chica de origen inglés ha cursado numerosas misiones, siendo **Legend**" su cuarta aparición en Nintendo, pero su primera en una consola casera, ya que desde sus inicios en 1995, Eidos sólo lanzaba las aventuras de esta intrépida arqueóloga para la plataforma de Sony. En Game Boy Color salieron **Tomb Raider** (2000, THQ) y **Tomb Raider Curse of the Sword** (2001, Activision), y posteriormente se lanzó **Tomb Raider The Prophecy** para Game Boy Advance (Ubisoft, 2002); este último el mejor de todos, tanto por su calidad gráfica como por el gameplay, que se asemejaba mucho a la versión casera. Ahora, cuatro años después, Eidos deja atrás el horror de **Angel of Darkness** y nos presenta la que para nuestro gusto es la mejor aventura de **Lara** en toda su historia.

El aspecto de Lara sigue como en sus inicios, con su ropa ajustada, su inseparable par de pistolas y una mochila para guardar desde su kit de maquillaje, hasta municiones de todo calibre. En cuanto a su curvilínea figura, ésta también fue ligeramente modificada para darle un look de proporciones "más realistas", pero sin hacerla perder su encanto.

Eidos y Crystal Dinamics lograron que la fisonomía y movimientos de Lara fueran una extensión inherente a sus habilidades, motivación y personalidad. Esto también se ve reflejado en las fluidas animaciones –propias y de los escenarios- que le dan vida al juego.

- •Compañía: **Eidos.**
- • Desarrollador: **Crystal Dinamics.**
- •Categoría: **Acción.**
- •Clasificación: **teen.**
- •Jugadores: **1.**



El Regreso triunfal de una leyenda

Tomb Raider es una franquicia que inicialmente fue desarrollada por la compañía Core, pero después de un largo rato dedicado en su mayoría a darle vida a **Lara**, se notó un declive en su trabajo; tanto así que para esta secuela se optó por dar un giro y poner en las manos de Crystal Dynamics (junto con Buzz Monkey Software) el destino de la franquicia. Y vaya que le supieron dar al clavo, pues ahora gozamos de un excelente gameplay y una mejora notable en calidad gráfica, que dejará contentos hasta a los fans más exigentes. **Legend** regresa a sus orígenes, con múltiples escenas de acción al estilo **Indiana Jones** y una trama que nos hará comprender a detalle la historia de la sensual arqueóloga, a través de una serie de regresiones donde exploraremos su pasado.





Para esta edición se crearon nuevos gestos faciales y corporales tanto para la protagonista como para los demás enemigos, que estarán aguardándote en diversos puntos del juego. Cabe destacar que los modelos tridimensionales son de mayor calidad y muestran un estilo definido que los hace ver mucho más realistas, como el detalle del cabello, los ojos o las sombras que se reflejan en su vestimenta. Obviamente no sólo se enfocaron a los personajes, sino que incluso los escenarios en general aprovechan al máximo las capacidades del GameCube, generando efectos de reflejo y fuentes de luz que podrás apreciar en el agua (ríos o cascadas) y en las texturas de los edificios, ruinas y bosques.



Los que no pueden recordar el pasado están condenados a repetirlo

A lo largo de su historia, **Lara Croft** ha sido partícipe de muchas aventuras que la han rodeado de valientes amigos y peligrosos enemigos, que planean robar diferentes objetos para usarlos con fines catastróficos. Sin embargo, el destino de nuestra heroína está a punto de tener un impacto que ni en la Dimensión Desconocida se había visto. Ella viajará por todo el mundo para llegar a una zona exótica donde supuestamente encontrará uno de los artefactos más impresionantes de la historia, capaz de liberar a seres detestables que existieron en el pasado de la intrépida saqueadora de tesoros. Para salir avante de esta situación, ella deberá usar sus habilidades atléticas e intelectuales para adentrarse en los vastos territorios mientras descifras complejos acertijos, esquivas trampas mortales o peleas contra misteriosas criaturas.

EL NUEVO ROSTRO DE LARA CROFT

Muchas chicas han portado el traje de la popular arqueóloga, como **Lara Weller**, **Lucy Charkson**, **Nathalie Cook**, **Jill de Jong**, **Nell McAndrew**, **Rhona Mitra** y, por supuesto, la escultural Angelina Jolie (en las películas), pero en esta ocación le tocó a **Karima Adebile**, una chava londinense de 20 años a quien quizá viste brevemente en la cinta Aliens Vs Predator. Seguramente pensarás que podría ser una candidata para la tercera película, pero al parecer, se ha dicho que Angelina se quedará con el papel.





Prepara tus maletas, porque esta travesía tiene varios destinos. **Lara** recibe una llamada de su amiga, quien le cuenta sobre el rumor de un templo antiguo que contiene valiosos secretos; posiblemente lo que la arqueóloga está buscando. Su odisea la llevará a lugares como Perú, Japón, la selva tropical de Ghana, un laboratorio secreto en Rusia, Inglaterra, Nepal y Bolivia. La misión, como de costumbre, tomará tintes de investigación que hasta **Robert Langdon** se quedaría con el ojo cuadrado. Aquí las pistas te conducirán hacia sitios donde descubrirás fragmentos de una espada legendaria que alguna vez estuvo clavada en una piedra, así como un escudo que tiene el grabado de un mapa que supuestamente te transportará al punto exacto de la tumba de un gran rey. Esta cansada, pero interesante serie de eventos, te dará más pistas de tu pasado, ya que incluso una pieza clave para el acertijo tiene que ver con un pendiente que perteneció a la madre de **Lara**. Así, paso a paso, se abrirán canales de información que no sólo revelarán partes de la historia que ya habías olvidado, sino que también será una nueva oportunidad de evitar un desastre de talla mundial.







Cada destino tendrá su propio grupo de enemigos, ya sean peligrosos mercenarios, feroces leopardos, serpientes marinas o a Amanda y sus terribles criaturas.

Legend es un juego de plataformas con scroll paralelo, lo que se traduce en que los objetos lejanos se deslizan lentamente, creando, por consiguiente, una ilusión de profundidad. Esto, combinado con el desplazamiento en 2D, total desarrollo tridimensional y perspectivas aéreas, dan como resultado un título digno de jugarse.

Una intensa aventura requiere grandes habilidades

En sus inicios, los juegos de **Tom Raider** causaron sensación, pero si hay algo que hemos notado en común con muchos fans, es que todos estaban de acuerdo con que los espectaculares saltos eran un logro por vencer, ya que tenías que medir hasta el último píxel para que la bella protagonista (que por cierto ahora se tiñó el pelo de rojo) no se rompiera su columna vertebral después de caer de un risco. Además, los valores de los enemigos y el entorno en general no estaban tan bien proporcionados, de tal forma que se volvía una odisea el lograr que tus disparos dieran en el blanco.



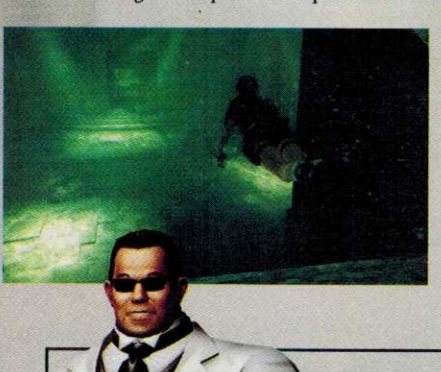
Lleva a Lara siempre contigo sin importar a dónde vayas

Eidos no se limitó a la versión de GameCube; también se aventó un magnífico trabajo en las adaptaciones para el Nintendo DS y Game Boy Advance. En ambos casos se capturó muy bien la esencia del original casero, adaptando ocho enormes niveles en los que pondrás a prueba tus habilidades como explorador. Obviamente cada sistema tiene sus diferencias; por ejemplo, en el DS gozarás de una experiencia combinada con aspectos 2D y 3D, que se verá engalanada con segmentos de video que narran la historia y desarrollo del juego, además del uso del micrófono y la conexión Wi-Fi de Nintendo. Por su parte, el título para GBA es un tanto más sencillo, pero no menos divertido. En lugar de videos, aquí verás una tira de imágenes que te darán los detalles de la aventura. Los gráficos aprovechan muy bien el potencial del portátil y lucen de maravilla en el GBA Micro.



¡Armada y lista para la acción!

Para derrotar a los enemigos que te perseguirán hasta los confines del mundo, necesitarás más que una resortera o un látigo. Por ello, **Lara Croft** abrirá de par en par las puertas de su arsenal para llevarse lo mejor de sus dispositivos. Una nueva adquisición es el gancho magnético (como el que usa **Link**) que le servirá para desplazarse de un extremo a otro sin tener que buscar enredaderas, o mejor aún, puede arrojárselo a sus enemigos para atraerlos hacia ella y así darles una paliza al mero estilo de **Scorpion**, de **Mortal Kombat**. Como **Lara** tendrá ocupadas ambas manos (portando sus armas o trepando por una pendiente), le han agregado una linterna fijada en la correa delantera de su mochila, de manera que no tendrá ningún problema al caminar por lugares oscuros. Otro gadget interesante es la diadema de comunicación que ella portará en casi todas sus misiones, con la cual ya podrá recibir ayuda de sus asistentes **Zip** y **Allister**, tal como ocurrió en la última película. Y bueno, si tú lo que quieres es el armamento pesado, aquí podrás encontrar desde un par de pistolas, un rifle de asalto, una escopeta o hasta un lanzagranadas por si acaso quieres destruir un edificio o abrir una entrada especial.





Afortunadamente, en su debut en el GameCube se mejoraron esos aspectos (algunos, como los brincos, se activan de forma automática) y otros más; por ejemplo, ya no tienes que pasarte horas examinando la pantalla para encontrar la dichosa palanca (como si estuvieras buscando a **Waldo**) que necesitabas para llegar al siguiente escenario. El sistema de disparo sufrió un cambio que quizá para muchos sea una magnífica idea; ahora cuentas con una mira semiautomática que te permite enfocar a los enemigos que elijas sin tanto problema (como en **Red Steel**) para que tú sólo te preocupes por jalar del gatillo, esto mientras realizas múltiples acrobacias que harían ver como un principiante a **Neo** o a **Vanessa Schneider**, la chica de **PN03**... si es que alguien se acuerda de ese juego.

Rankings

1 — 10



Master: 8.5

He seguido de cerca la serie de Tomb Raider, ya que para ser honesto, se me hace que había estado un poco sobrevalorada; el gameplay siempre había sido muy malo, y te peleabas con la cámara cada cinco minutos. Pero parece que en Eidos por fin se han puesto las pilas, y prácticamente han redefinido el concepto de la serie, para, ahora sí hacerle justicia a la fama de su protagonista, Lara Croft. En Legend encontramos una gran historia, con buenos giros, y lo mejor de todo, un gameplay agradable, y sólo por eso merece que lo pruebes. Desde mi punto de vista, es la mejor de todas las aventuras de la señorita Croft.



Crow: 9.0

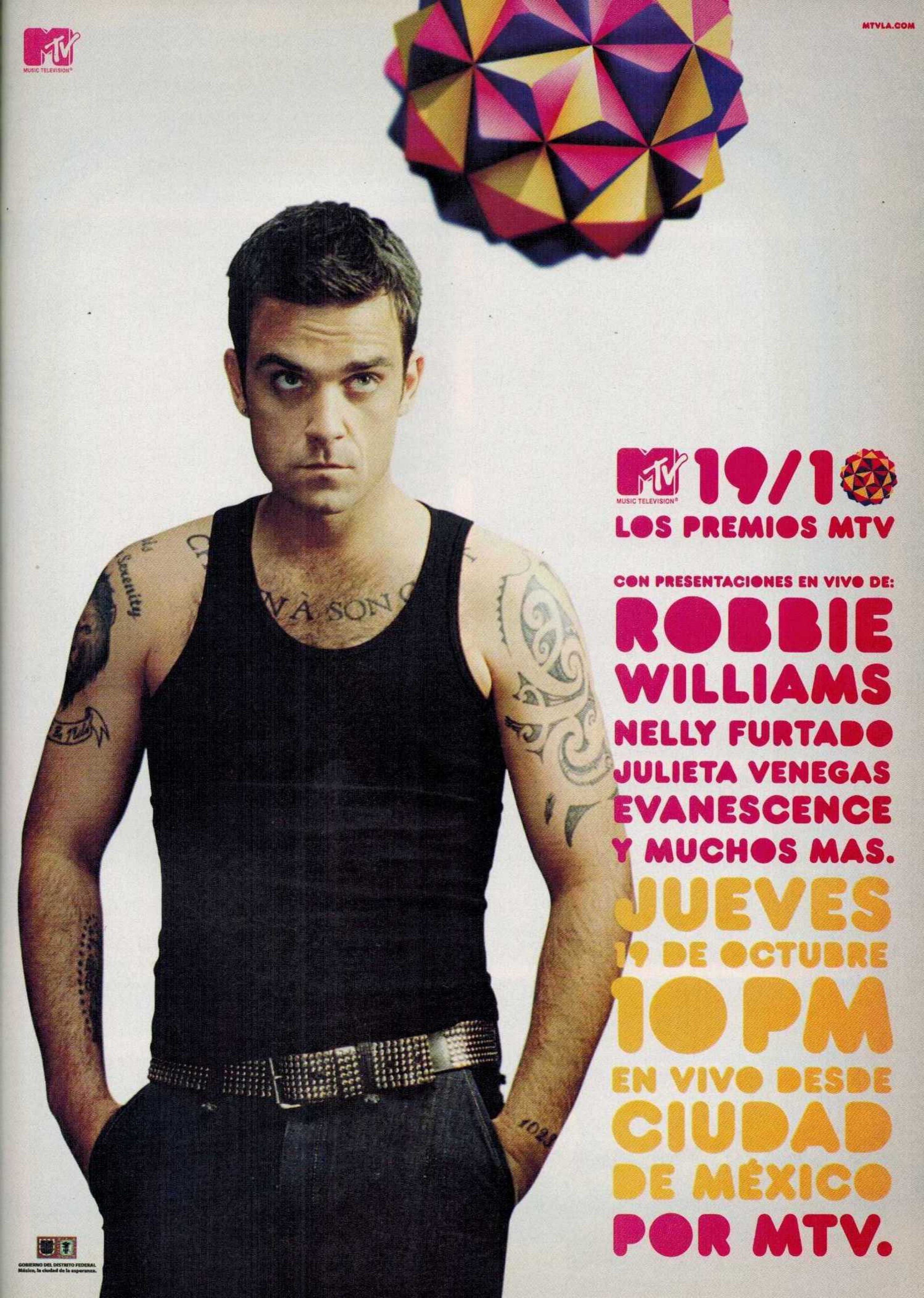
Sería mentira si les dijera que no jugué los anteriores Tomb Raider; de hecho me gustaban bastante aunque es cierto lo que dice Master: hay veces que pasar un nivel era una odisea, más por los bugs y conflictos con la cámara o la precisión de los saltos que por lo complicado de las tareas por realizar. Me dio gusto que Eidos volteara la mirada a Nintendo y más aún cuando decidieron lanzar Legend para dicha consola; esta nueva aventura es para mí la máxima en la serie, no sólo por las mejoras en calidad gráfica o de gameplay, sino incluso por la diversidad de escenas y el grado de acción. Quizá el reto no es tan grande, pero seguro te divertirás.



Panteón: 9.0

Para ser honestos, la contraparte femenina de Indiana Jones nunca ha sido de mi total agrado; sus juegos anteriores son buenos y punto; pero creo que ahora sí tenemos una aventura que bien vale la pena jugar, más allá de hacerlo sólo porque la protagonista es muy bonita. Lo mejor de todo es la evolución que ha tenido el gameplay, pues en las primeras entregas era bastante molesto el control de la bella heroína. Si eres un fan de Lara, no puedes perderte esta genial opción, y si no lo eres, puedo asegurarte que después de un par de minutos de jugar Legend, quedarás enamorado de Lara y sus grandes cualidades.




MTV
MUSIC TELEVISION®
MTVLA.COM
MTV 19/10
MUSIC TELEVISION®
LOS PREMIOS MTV
CON PRESENTACIONES EN VIVO DE:
ROBBIE
WILLIAMS
NELLY FURTADO
JULIETA VENEGAS
EVANESCENCE
Y MUCHOS MAS.
JUEVES
19 DE OCTUBRE
10PM
EN VIVO DESDE
CIUDAD
DE MÉXICO
POR MTV.
GOBIERNO DEL DISTRITO FEDERAL
México, la ciudad de la esperanza.



Mario Hoops 3 on 3
NDS

Personajes ocultos

Jugador	Cómo habilitar
Birdo	Termina la Hard Mushroom Cup
Black Mage	Acaba la Rainbow Cup
Boo	Finaliza la Hard Flower Cup
Bowser	Concluye la Star Cup
Diddy Kong	Termina la Flower Cup
Flyguy	Acaba la Hard Star Cup
Moogle	Finaliza la Star Cup
Ninja	Concluye la Rainbow Cup
Paratroopa	Termina la Mushroom Cup
White Mage	Acaba la Rainbow Cup

Dificultad extra

Para habilitar el Hard Mode, debes terminar la Rainbow Cup en Normal Tournament.

Habilita la tercera Dribble Race

Supera los dos récords existentes en Dribble Race: Peach Castle (45 segundos) y Sunshine Road (55 segundos) para que tengas acceso a la tercera carrera: Rainbow Road (1 minuto).

Obtén distintos balones

Balón	Cómo conseguir
All Silver Ball	Completa los Dribbling Challenges
Blue and Silver Ball	Termina el Training Mode
Star Ball	Obtén medalla de oro en la Star Cup
Watermelon	Logra medalla de oro en la Flower Cup
Yoshi Egg	Gana medalla de oro en la Mushroom cup

Nuevas copas

Copa	Cómo abrir
Flower Cup	Completa la Mushroom Cup
Rainbow Cup	Termina la Star Cup
Star Cup	Acaba la Flower Cup

Age of Empires: The Age of Kings
NDS

Mapas habilitables

Para poder obtener los mapas ocultos, debes comprarlos con tus Empire Points en Bonus Items.

Mapa	Costo
Agincourt	250 Empire Points
Archipelago Large	200 Empire Points
Asia Major	300 Empire Points
Bridges Large	100 Empire Points
Castles	150 Empire Points
France	100 Empire Points
Hannibal's Crossing	250 Empire Points
Hastings	250 Empire Points
Khyber Pass	250 Empire Points
King of the Mountain	300 Empire Points
Outremer	150 Empire Points
Skirmish- Desert	250 Empire Points
Skirmish- Plains	250 Empire Points
Swamplands	150 Empire Points
Valley	100 Empire Points

Unidades extras

En Bonus Items puedes comprar también unidades especiales con tus Empire Points. Esta es una lista de las que puedes adquirir.

Unidad	Costo
Dark Ram	150 Empire Points
Dopple- handers	100 Empire Points
Genoese Crossbowmen	100 Empire Points
Knights of the Round Table	200 Empire Points
Mons Meg	150 Empire Points
Swiss Pikemen	100 Empire Points
War Wolf	150 Empire Points
Welsh Bowmen	100 Empire Points

Curious George
GAME BOY ADVANCE

Passwords para los niveles

Password	Nivel
TNTDBHNQ	2
TNTDBHBQ	3
PSTDHHSS	4
GPSDGHQP	5
GQSDBHSP	6
BGSDBHGP	7
GCMJBHFP	8

Lego Star Wars
GAME BOY ADVANCE

Cambia el color de los Lightsabers, la fuerza y los disparos de los blasters.

Durante un juego, pon pausa e introduce la secuencia de acuerdo con el color que desees para los distintos elementos del juego.

Código	Color
L, L, R, Start	Negro
R, R, R, Start	Azul
R, L, R, Start	Verde
L, R, L, Start	Morado
L, R, R, Start	Rojo
R, R, L, Start	Amarillo

Juega con el Destroyer Droid

Introduce la siguiente secuencia durante la pausa para que controles a este personaje: Start, Start, Izquierda, Arriba, Derecha, Abajo, Derecha, Arriba.

Personajes secretos

Para poder comprar a estos personajes y usarlos en el Free Play Mode, debes cumplir ciertos requerimientos:

Personaje	Cómo obtener
Amidala	Completa el nivel 3 en Episode I
Anakin	Concluye el nivel 1 en Episode II
Chewbacca	Termina el nivel 2 en Episode III
Clone Trooper	Finaliza el nivel 4 en Episode III
Darth Maul	Completa el Episode I en Story Mode
Darth Vader	Termina el Episode III en Story Mode
Dooku	Acaba el nivel 1 en Episode III
Jango Fett	Completa los Episode I, II y III
Jar Jar	Termina el nivel 2 en Episode I
Obi Wan	Concluye el nivel 5 en Episode III
Qui Gon	Acaba el nivel 1 en Episode I
R2 D2	Completa el nivel 2 en Episode II
R4-P17	Concluye el nivel 3 en Episode III
Tusken Raider	Termina el nivel 4 en Episode I
Yoda	Acaba el Episode II en Story Mode



Danny Phantom: The Ultimate Enemy
GAME BOY ADVANCE

Passwords especiales

Password	Efecto
DASH	Dash's Haunted Locker (minijuego)
PORTAL	Electro Arms
FENTON	Electro Body
HAUNT	Electro Head
DANNY	Electro Legs
SEEK	Hindin' Ghost Seek (minijuego)
JAZZ	Levitation (minijuego)
ECTO	Sam's X-ray Ecto Detector (minijuego)
GHOST	Squid Arms
FRIGHT	Squid Body
ENEMY	Squid Head
GHOUL	Squid Legs
PHANTOM	Squid Tail
RUSH	Habilita el modo Boss Rush
VLAD	Habilita las dificultades Easy y Hard

Naruto Ninja COUNCIL 2
GAME BOY ADVANCE

Extra	Cómo obtener
3rd Hokage Scroll	Termina el juego dos veces con todos los personajes.
Rock Lee	Termina el juego una vez.

Minijuego de Gambunta vs. Shukaku

Cuando estés en el nivel en donde buscas a Gaara, haz que eliminen a Sasuke. Continúa con Naruto y al vencer a Gaara podrás divertirte en el minijuego.

Kao the Kangaroo Round 2
GAME BOY ADVANCE

Habilita nuevas técnicas y minijuegos

Secreto	cristales/estrellas
Bonus: Baseball	250 cristales
Bonus: Race	200 cristales
Bonus: Rope	50 cristales
Bonus: Shooting	150 cristales
Bonus: Trees	100 cristales
Mejores ataques saltando	100 estrellas
Saltos largos	50 estrellas
Rodar infinito	200 estrellas
Mejor ataque de cola	150 estrellas
Boomerangs ilimitados	250 estrellas



Rampage Total Destruction
NINTENDO GAMECUBE

Passwords especiales

Presiona L y R en el menú principal para que puedas introducir cada código; el rugido de un monstruo indicará que el código fue aceptado.

Password	Efecto
141421	Todos los monstruos habilitados
082864	Demo Mode con dos monstruos al azar
000000	Deshabilita todos los códigos anteriores
314159	Versión del juego
874098	Demo instantáneo
986960	Eres invulnerable a los militares
011235	Todas tus habilidades mejoradas
071767	Un golpe destruye los edificios
271828	Abre todas las ciudades
667302	Créditos del juego
667301	Ves el final del juego
667300	Ves el intro del juego



Monstruos ocultos

Monstruo	Cómo obtener
Amanda	Juega con **Kyle** en Los Ángeles
Bart	Juega con **Kingston** en Los Ángeles
Cal	Juega con **Kyle** en Los Ángeles
Croc	Juega con **Rojo** en Hong Kong
Edwin	Juega con **Wally** en Londres
Harry	Juega con **Marco** en Chicago
Icky	Juega con **Ralph** en Londres
Jack	Juega con **Harry** en Las Vegas
Jill	Juega con **Amanda** en Hong Kong
Joe	Juega con **Natalie** en Nueva York
Kingston	Juega con **Lizzie** en Las Vegas
Kyle	Juega con **Kingston** en Londres
Leon	Juega con cualquier monstruo inicial en Las Vegas
Marco	Juega con **Ralph** en San Francisco
Natalie	Juega con **Marco** en San Francisco
Nick	Juega con **Harry** en Chicago
Rocky	Juega con **Cal** en Nueva York
Rojo	Juega con **Kyle** en Chicago
Shelby	Juega con **Lizzie** en San Francisco
Venus	Juega con **Croc** en Hong Kong
Wally	Juega con **Marco** en Nueva York

Monstruos especiales

Monstruo	Cómo habilitar
Bubba	Obtén a todos los monstruos ocultos
Eyegore	Completa todas las Challenge Stars en todas las ciudades
Philbert	Completa todas las Par Point Stars en todas las ciudades

- Compañía: **Ubisoft.**
- Desarrollador: **Ubisoft Montreal.**
- Clasificación: **Mature.**
- Categoría: **Acción.**
- Jugadores: **1-2.**

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

Sam Fisher
D2334223424
Feb 5, 2008
Ellsworth Federal Penitentiary

Antes un héroe, ahora un hombre buscado

Sam Fisher, el letal agente especialista en la infiltración, tiene una nueva misión la cual no se compara con ninguna de las anteriores en toda su carrera. Un grupo terrorista planea dar un golpe a gran escala; para detenerlos, **Sam** tiene que infiltrarse en la organización y destruirla desde el interior; lograr su objetivo no será sencillo, pues debe enfrentarse a la problemática de ser un agente doble, sirviendo tanto al gobierno como a sus nuevos camaradas terroristas. Esta es una misión muy compleja, así que si no mides las consecuencias de tus actos, echarás todo a perder. Si eliminas a muchos criminales, la confianza del grupo de maleantes se verá afectada y serás descubierto; no titubees, las vidas de millones de personas (incluyendo la tuya) están en juego.

La serie toma un nuevo rumbo

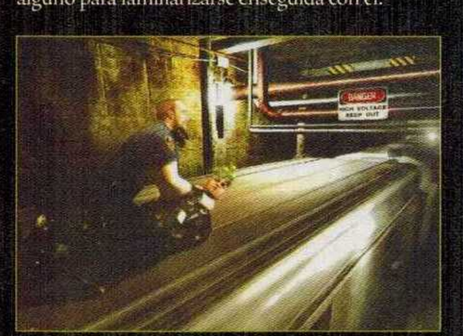
Esta es la cuarta entrega en la serie **Tom Clancy´s Splinter Cell**, y aunque mantiene el mismo estandar y elementos similares a las versiones anteriores, el equipo de desarrollo ha implementado nuevas cosas y mejorado el gameplay notablemente. Con el cambio radical en los eventos de **Double Agent**, Ubisoft profundiza en la historia y desarrollo del personaje principal, llevando la franquicia a un nuevo nivel, evitando que se estanque y se convierta en una serie repetitiva. El gameplay de **Double Agent** innova en varios aspectos para tener una perspectiva todavía más realista de la acción contenida dentro del juego; aun quienes no sean tan fans de la serie no tendrán problema alguno para familiarizarse enseguida con él.

Es difícil tener una "doble vida"

No es algo realmente nuevo el ver a un espía, policía o héroe infiltrarse en el bajo mundo para lograr un objetivo; pero la forma como se va llevando a cabo la trama de **Double Agent** es verdaderamente intrigante y emotiva. **Sam Fisher** estará entre la espada y la pared en más de una ocasión al tener que cumplir tareas tanto para el gobierno como para sus nuevos amigos terroristas; siempre tratando de no ser descubierto. Como agente doble, **Sam** será enviado inclusive a misiones para apoyar a los malos de la historia; en esos momentos debe concentrarse y no dejarse llevar por los sentimientos, pues eliminar a sus propios compañeros será más difícil.

Todavía más real

Las series de **Tom Clancy** se han caracterizado por su excelente concepto, además de cuidar en todo momento la inmersión de los videojugadores en la trama para lograr una experiencia única en cada uno de sus títulos. Para hacer más realista la jugabilidad de **Double Agent**, Ubisoft implementó tácticas empleadas por agentes de la vida real, quienes son especialistas en sabotear los planes de los terroristas. Si creías que ya nada te podría sorprender, espera a intentar infiltrarte en escenarios con más peligros que nunca; esta no es una simple historia de un agente juvenil que salva al mundo sin despeinarse: **Splinter Cell** es mucho más serio y tiene más reto que nunca.







¿Espía o turista?

Los terroristas no son el tipo de personas que se conforman con poco; sus estratagemas incluyen blancos alrededor del planeta, y obviamente deben mantenerse en constante movimiento y en el anonimato para evitar ser descubiertos. Al enfrentarse a ellos, y también ser parte del grupo, **Sam** se verá trasladado de un país a otro en menos de lo pensado. Lugares dentro de Asia, África y América serán el escenario de las peripecias del agente doble; esto no solamente significa ver los sitios de interés turístico, sino incluso que las escenas estarán ambientadas de acuerdo con el lugar en donde te encuentres, dándole un enfoque más impresionante al juego.



Decisiones, decisiones...

Como ya es costumbre en la serie de **Splinter Cell**, en **Double Agent** la historia se va desenvolviendo de una manera enigmática y tendrá giros inesperados; pero más allá de simplemente ver cinemas de cómo se van presentando los eventos, tus decisiones tendrán un gran impacto en la historia; el juego cuenta con varios finales, los cuales estarán ligados a tus acciones durante el progreso de la aventura. Esta opción nos parece muy buena, especialmente tratándose de un título de espionaje, pues sería muy poco realista si cometieras un error y al final todo transcurriera como si nada hubiera pasado.



Gameplay intenso

Y hablando de los sitios a visitar, déjanos comentarte que el cambiar de locación también repercute en el desarrollo del juego y su gameplay. Dependiendo del escenario en donde se lleven a cabo los eventos, tendrás que recurrir (como todo buen agente secreto) a todo tipo de medios de transporte o actividades extremas para salir con vida. Puedes estar bajo el agua, verte en medio de una cegadora tormenta de arena, aprovechar el polvo y el humo para ocultarte o, si el tiempo es favorable, realizar esquí aéreo. ¿Quién dijo que los agentes no tienen oportunidad de divertirse mientras trabajan?



Escenarios

Un detalle que nos pareció excelente fue cómo están diseñados los diversos escenarios de **Double Agent**, pues en los títulos anteriores podías casi pasar ciertas partes sin necesidad de usar todos tus movimientos de espionaje. En esta entrega decidieron crear cada ambiente para explotar todas las habilidades del héroe de la historia, de manera que no puedes confiarte e intentar terminar el juego con un solo ataque o técnica; los movimientos especializados a usar para tener éxito en tu misión dependerán de cada lugar y situación.

Aparatos nuevos

Tal vez **Sam Fisher** no tenga un "zapatófono", pero en esta ocasión no solamente tendrá a su disposición los accesorios usados por los agentes del gobierno, sino también el poder de las armas terroristas que se encuentran en el mercado negro de bajo o mediano prestigio que sean de su preferencia. Los fans de la serie reconocerán inmediatamente el armamento empleado en juegos anteriores, pero además se han incorporado nuevos aparatos para ayudarse en su misión, de acuerdo con el lugar en donde se halle en cada evento.

¿Seguro de lo que mientes?

Una de las principales cosas innovadoras en el concepto es sin duda la "barra de verdad". Dentro de cada misión serás forzado a tomar decisiones importantes dentro de cada bando en donde te encuentres. Por ejemplo, puedes eliminar a un compañero, cosa que enojará a la agencia para la cual trabajas; pero en contraste, te hará ganar puntos con tus amigos terroristas. Dependiendo de cada una de las decisiones que tomes, la historia tomará direcciones inesperadas y el final se verá afectado; el actuar a favor de la justicia o de los villanos será difícil al principio, pero conforme vayas adaptándote al estilo de **Double Agent**, podrás tomar el mejor camino para salir bien librado de cada situación sin echar toda la operación a la basura.









Sé un espía

Tom Clancy´s Splinter Cell: Double Agent para Nintendo GameCube cuenta con muchos elementos e innovaciones impresionantes dentro de los juegos de espionaje que dejará satisfecho hasta al más exigente de los fans del género. A nosotros nos gustó mucho la forma en la que implementaron una idea no tan fresca como es el "bueno infiltrado con los malos" en **Double Agent**, por el modo como se llevan a cabo los eventos dentro del gameplay del juego, además de los giros que se presentan por las decisiones durante la historia. Si te agradaron los títulos anteriores, simplemente no puedes dejar de jugar esta gran opción; no te arrepentirás.

RANKING

1 — 10

Crow: 9.0

Ubisoft ha hecho un magnífico trabajo con la serie de **Splinter Cell,** pues he jugado todos los juegos y no hay uno que me desagrade. La acción es intensa y siempre viene acompañada de espectaculares gráficos, misiones con diferentes objetivos y actuación de voz para lograr mayor realismo. Ahora con **Double Agent**, la franquicia ha madurado, mostrándonos un juego que sin duda supera a sus antecesores, con mayor reto y acción en cada instante. Juegos de espías hay muchos, pero **Splinter Cell** es uno de los mejores del momento.

Master: 8.0

Sin duda una de las mejores sagas que se crearon para esta generación. El equipo de Ubisoft se ha encargado de darle vida a una leyenda, **Sam Fisher,** que al parecer les seguirá dando satisfacciones en futuras consolas. Pero bueno, centrándonos en este juego para Cubo, es excelente, la historia sale de lo que cualquiera pudiera esperar, y lo mejor es que también el gameplay ha sido rediseñado, para adecuarlo a la nueva estructura de los niveles, que ahora en su mayoría serán en exteriores. Es una de las mejores opciones que podrás encontrar para el fin del ciclo del Nintendo GameCube.

Panteón: 9.0

A pesar de que los juegos de espionaje no son exactamente mi fuerte, tengo que reconocer que la serie de **Splinter Cell** realmente tiene lo necesario para competir con **Metal Gear Solid** o cualquier otra serie. Es una excelente opción para quienes gustan de vivir la emoción de ser un agente secreto, y **Double Agent** lleva el concepto a un nivel todavía más alto con la dualidad de la historia. Sigo impresionado por el gameplay y los valores del juego: es uno de esos títulos en donde se ve cuando los desarrolladores le echan ganas y no se cuelgan del éxito de la primera versión.

Uno con el control

Por Master

¡Qué rápido pasa el tiempo!: ya estamos en octubre, y cada día estamos más cerca del lanzamiento del Wii, la consola de siguiente generación de Nintendo que, sin temor a equivocarme, cambiará para siempre el mundo de los videojuegos... pero, bueno, en esta ocasión les voy a dar unos cuantos consejos para un excelente juego *multiplayer*, **Beach Spikers**, que a pesar de que ya tiene un rato que salió sigue siendo muy divertido el dedicarle tiempo. Además, este mes compartiré con ustedes una reflexión, así que prepárense para disfrutar de Uno con el Control.

Beach Spikers

Los juegos de volibol no son muy populares que digamos, pero desde el NES se han caracterizado por lo divertidos que son, y **Beach Spikers**, de Sega, para el Nintendo GameCube no es la excepción; por si acabas de adquirirlo o quieres revivirlo, te tengo algunas cuantas técnicas que estoy seguro te ayudarán a mejorar tu desempeño.

Saca con dirección

Esta es una inmejorable oportunidad para obtener puntos; me refiero a los saques, y te voy a explicar cómo puedes aprovecharlos en dos momentos distintos. Primero: cuando juegues contra el CPU o rivales humanos (tus amigos, hermanos, etc.), lo que debes hacer es dirigir tu saque hacia la chica de la esquina opuesta a la tuya, pero con el botón "X", y tratando de que la barra de poder quede al máximo, de tal manera que cuando toque el balón, se caiga y no le dé el impulso necesario para que su compañera pueda regresarlo. Ahora bien, cuando juegues con cuatro amigos, trata de colocar el balón con la mayor fuerza posible en el centro de su campo, o sea, no se la mandes directamente a nadie, pues con esto es muy posible que se confundan y ninguno pueda contestar el servicio.

Que no te bloqueen

Existen muchas formas en que puedes "picar" la bola, pero yo te recomiendo que cuando estés en esta situación, utilices el botón "X", ya que con esto realizas el golpe más fuerte, que por lo general es muy difícil que te lo tapen, y en caso de que esto ocurra, el balón siempre caerá del lado de tus rivales, pero de una forma muy incómoda, lo que te da tiempo perfecto de ubicarte en tu cancha para recibirlo en caso de ser necesario.

Cambia el ritmo

Hace tiempo, cuando hablé por primera vez de **Smash Bros.**, te comentaba lo bueno que es "jugar" con la mente de tus rivales, y una ocasión ideal para hacerlo es en este título. Primero realiza por lo menos unos tres piques con toda tu fuerza cuando tengas la pelota, y a partir del cuarto, en lugar de eso, oprime "B" para que hagas una "dejadita"; te aseguro que tendrás un punto sin ningún problema, ya que tu oponente estará esperando una "picada" con más fuerza.







El ánimo lo es todo

Para cuando estés jugando el modo de **World Tour**, lo más importante para que la chica controlada por el CPU incremente su nivel, es que siempre confíes en ella; a pesar de los errores que pudiera tener, nunca la regañes o la critiques, siempre dale ánimo, motívala, pues con esto su barra de sincronización subirá más rápido de lo que te imaginas, y en pocos partidos ya podrán hacer buenas jugadas, y no se le caerá tanto la bola como sucedía al inicio del torneo en cuestión.

Ve contra lo cotidiano

Muchas veces ocurre que por más que los dos equipos se esfuercen, la pelota puede ir de un lado a otro por varios minutos sin que alguien consiga el punto; aquí lo que te recomiendo es checar los movimientos de tus rivales: cuando estén muy cerca de la red, en lugar de colocarle la pelota a tu compañera, tírala a esa área que está "indefensa", lo cual logras también con el botón "X"; si lo haces bien, conseguirás un punto sencillo, y si no, por lo menos se les va a dificultar plantarse en la cancha, lo que las deja listas para un contra ataque.



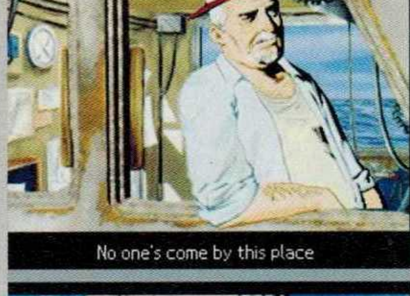
Muy bien, ahora pasemos a otro tema, que me llegó a la mente luego de una plática con algunos amigos, en la cual nos preguntábamos por qué jugamos; interesante pregunta, ¿no crees? Pues bien, trataré de responderla basándome en mi experiencia y criterio. Espero te guste.

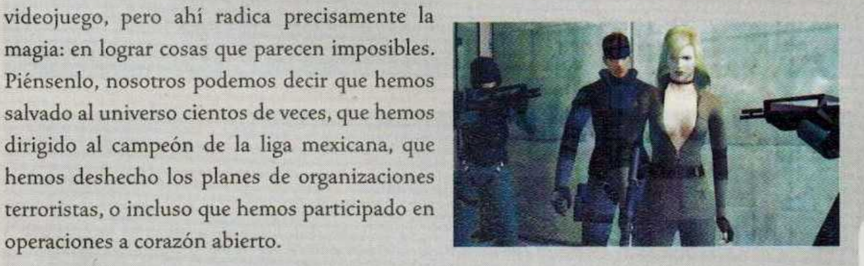
Existen muchas personas que juegan sólo por "estar a la moda" y no quedarse atrás en las tendencias, pero los que somos verdaderos videojugadores sabemos que lo hacemos por más que eso; no jugamos por romper un récord impresionante, por terminar un juego o por pasar el tiempo, no; nosotros jugamos porque, al hacerlo, nos transportamos a otros lugares, por conocer historias y personajes, por lograr cosas que nadie más podrá realizar; jugamos por la magia que nos brinda el hacerlo.

Un par de juegos que me vienen a la mente para ejemplificar lo anterior son **Metal Gear Solid: The Twin Snakes** y **The Legend of Zelda: The Wind Waker**; en el primero, la historia es simplemente sublime, realmente vivimos cada segundo de lo que hace **Snake**; y en **Zelda**, visitamos lugares mágicos, que sólo se pueden concebir en la imaginación; pero lo mejor de ambos es que al terminarlos, nos dejan un mensaje de vida único, que nos hace sentir que todo lo que pasamos valió la pena; que nos hacen valorar la vida. Por ese tipo de detalles es por lo que jugamos.

Los videojuegos nos permiten realizar miles de sueños, de conocer cosas que muy pocos saben. Por eso y por muchas razones más es por lo que jugamos, pero también por la esperanza de que cada vez estas experiencias puedan ser más reales, lo cual parece estar cada vez más cerca con el Nintendo DS y con la próxima llegada del Wii, para que se pueda recuperar la diversión que ha quedado atrapada en medio de tanto avance tecnológico; pero eso ya es otra cuestión; lo importante ahora es que juegues y sigas descubriendo nuevos mundos, nuevas historias y nuevos amigos, que serán parte importante de nuestra vida.









Hay quien puede jactarse de haber presenciado la final de la Copa del Mundo, pero pocos, muy pocos podemos presumir de haberla jugado, de haber conseguido un gol en el último segundo, que hizo que todos nuestros compañeros gritaran eufóricos, levantándonos en hombros por nuestra hazaña... claro, esto sucede en un videojuego, pero ahí radica precisamente la magia: en lograr cosas que parecen imposibles. Piénsenlo, nosotros podemos decir que hemos salvado al universo cientos de veces, que hemos dirigido al campeón de la liga mexicana, que hemos deshecho los planes de organizaciones terroristas, o incluso que hemos participado en operaciones a corazón abierto.

En un videojuego no hay límites; podemos ser lo que queramos, tener mil y un personalidades distintas; si lo deseamos, encarnamos a un cazavampiros en **Castlevania**, o tal vez al peleador más fuerte del planeta en **Street Fighter**; en fin, en cada uno tener una historia completamente diferente, de la cual aprender algo y poder transmitirlo a nuestros amigos, a nuestra familia, y, sobre todo, aplicarlo a nuestra vida diaria.





No quisiera, pero ha llegado la hora de despedirnos por este mes. Espero que tanto las jugadas que les enseñé como la pequeña reflexión que incluí, hayan sido de su agrado y que les hayan ayudado a ser mejores videojugadores. Cualquier comentario que me quieran hacer llegar será bienvenido a mi correo electrónico: juang@clubnintendomx.com Gracias por leerme, y me quiero despedir con una frase de **Solid Snake**, que, aunque pequeña, significa bastante: ¡Disfruten la vida!

ESCUCHA EL LLAMADO

Activision prepara un ofensivo día de lanzamiento para **Call of Duty 3** para Wii.

Por Steve Thomason

Desde que Nintendo develó el control del Wii, la compañía profetizó que dicho aparato sería ideal para los first person shooters. Por suerte, no tendremos que esperar demasiado para confirmar esa predicción, con menos de tres títulos del género listos para el lanzamiento: **Metroid Prime 3 Corruption**, **Red Steel** y **Call of Duty 3**. Seguramente estás muy familiarizado con los dos primeros, y finalmente podemos correr las cortinas un poco acerca de la tercera entrega de la exitosa franquicia de la Segunda Guerra Mundial de Activision. Si te agrada disparar a los malos (sean piratas espaciales, yakuza o nazis), este será un invierno muy divertido.



Hermanos en armas

Desarrollado por Treyarch (el equipo responsable por el juego anterior, **Big Red One**), **Call of Duty 3** sitúa al jugador en la campaña que vino después de los aterrizajes del día D en el verano de 1944 (Normandy Breakout). Tal vez no sea tan conocida como otras campañas de la SGM, pero ésta fue importante porque sus eventos llevaron de manera definitiva a la liberación de París. "Fuimos atraídos a esta campaña en particular por ser un esfuerzo multinacional," nos dijo el productor ejecutivo Marcus Iremonger. Durante el transcurso del juego, asumirás el papel de un soldado ordinario de cada una de las cuatro naciones aliadas que pelearon durante la ofensiva: Estados Unidos, Gran Bretaña, Canadá y Polonia. Cada nacionalidad ofrece una experiencia distinta, desde comandar un tanque polaco y acabar con divisiones de Panzer alemanes, hasta llevar a cabo sabotajes y misiones detrás de la líneas enemigas como un miembro de la SAS Británica. Adicionalmente de proveer una variedad en el *gameplay*, las cuatro partes se combinan para dar una visión global de la campaña. "Era importante para nosotros contar la historia de manera que el jugador entendiera cómo se llevaron a cabo los eventos y cómo contribuyó cada nación para la victoria," dice Iremonger.



Pareciera que no tiene nada que ver la Segunda Guerra Mundial con un hippie arrodillado frente al sofá.



La autenticidad es una parte importante en la serie **Call of Duty**. Cada nacionalidad en el juego está representada con los aditamentos y ropa apropiados.



Un juego no tan común

Al utilizar la singular funcionalidad del control del Wii, Iremonger y su equipo te harán adentrarte en el juego como nunca antes. El Stick análogo del Nunchuk te servirá para moverte, y el control remoto del Wii para apuntar y disparar. Pero los desarrolladores no se detuvieron aquí; las nuevas "acciones de batalla", diseñadas para añadir un sentimiento de interactividad adicional al juego, tendrán atención especial en el Wii. La idea detrás de la nueva característica va más allá de presionar el botón A para posicionar un explosivo, por ejemplo; tendrás que dar ciertos pasos para poder situar la bomba y hacerla detonar tú mismo. Mientras las otras versiones del juego intentarán recrear las acciones con los Sticks, la de Wii permitirá simular los movimientos en el mundo real usando el control remoto. Imagina que estás en un combate cuerpo a cuerpo con un enemigo; puedes tomar su rifle y sacudir tu control para zafárselo de las manos. "Con el control del Wii, realmente ponemos un rifle en manos del jugador," dice Iremonger. "Cuando nos enteramos de los detalles del control remoto, nos emocionamos al pensar cómo podríamos hacer que el jugador interactuara con el mundo del juego de manera física.", agrega. También lo usarás para controlar varios vehículos del juego, incluyendo jeeps y tanques. Según Iremonger, "el control del Wii tiene una gran precisión, así que cuando es movido como rueda, el giro en el volante del jeep será muy realista y suave."



Los escenarios bélicos de **Call of Duty 3** son impresionantes, pero es el *gameplay* el que marcará la diferencia del juego.

Inteligencia en el campo

Una de las características distintivas de la serie **Call of Duty** ha sido la impresionante inteligencia artificial de los enemigos, haciéndote sentir parte del conflicto. El tercer juego lleva este aspecto aún más allá. Con la ayuda de un consejero militar, el equipo ha añadido nuevas rutinas que harán que la autenticidad pase al siguiente nivel. "Ahora las tropas enemigas entienden que su línea defensiva está a punto de romperse, así que asumirán una posición distinta para repeler el ataque", afirma Iremonger. "Así que verás al enemigo retirarse al ir ganando la batalla." Además ligaron la inteligencia artificial a otra de las características nuevas del juego: los escenarios totalmente destructibles. Si haces añicos la posición enemiga con una granada, los soldados abandonarán el sitio para cubrirse en otro lugar. Claro está que ellos también pueden pensar la misma estrategia para dejarte al descubierto.

Otra forma en la que los desarrolladores le dieron un sentimiento épico fue la "selección de rutas", la cual te da la opción de cumplir los objetivos de manera libre, aunque la meta sea la misma; tus acciones harán que la experiencia en el combate sea distinta cada vez que juegues. "Al elegir tu propio sendero puedes terminar peleando solo en una trinchera o cubriendo a un francotirador en un edificio lleno de bombas", nos explica Iremonger. "Una vez que hayas elegido tu ruta, verás a tu escuadrón seguir otros caminos para cumplir el objetivo." Todo esto lleva a una experiencia más intensa y dinámica.

Con la lista de juegos próximos a salir para Wii, los títulos multiplataformas tienen menos posibilidades de triunfar. Pero si **Call of Duty 3** puede cumplir sus promesas y no sólo ser un shooter de la SGM, sino toda una nueva experiencia para Wii, será sin duda un título que no deberá faltarte.

MARIOKART® DS

¡La mejor carrera de Mario Kart en línea!

Nintendo Wi-Fi Connection

¡Siempre hay alguien listo para jugar!

¡Ahora tú puedes traer a tus amigos desde donde sea!
Al entrar a Nintendo Wi-Fi Connection, puedes competir contra tus amigos, rivales recientes o con otros que tengan tu nivel, en tu casa o alrededor del mundo. ¡Hasta cuatro jugadores pueden correr en cualquiera de las pistas a escoger en el mejor título de carreras de kart del mundo!
Visita NintendoWiFi.com para más detalles.

Modo de un jugador

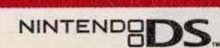
¡Acelera a fondo!

No te preocupes si estás jugando solo. Esta versión de Mario Kart tiene mucho más que ofrecer de lo usual. Conocerás nuevas pistas y escenarios de batallas, sin mencionar las pistas favoritas de cada uno de los Mario Kart de toda la serie. ¡Hasta 30 en total! Compite contra ti mismo en carreras contrareloj, toma el control de los oponentes en los encuentros de batalla o compite en alguna de las ocho copas Grand Prix. Velocidad frenética, nuevos items de locura (como el Blooper), karts múltiples por personaje y un nuevo modo de misión hacen de este título el sueño de un fan de Mario Kart.

Modo Wireless LAN

¡Conchazos de locura!

Mario Kart siempre ha sido una experiencia multiplayer intensa, y eso era con solamente cuatro jugadores. Ahora puedes conectar hasta ocho al mismo tiempo en locas carreras contra ellos y grandiosas batallas. ¡Además pueden correr las ocho personas usando una sola tarjeta de juego! Cuando lo hagas asegúrate de ver la pantalla inferior del DS para checar los items que te envían y conocer la posición de los otros corredores. No olvides tocar la pantalla táctil para acercar o alejar el mapa. También podrás usar la pantalla para customizar tu nombre y el emblema de tu kart personalizando tu carrera.





Star Fox Command

El regreso de Star Fox

Star Fox, el afamado equipo de mercenarios, que está de vuelta con un estilo de juego como nunca se había visto en toda su historia, ahora se presenta en NDS. Aunque el *gameplay* cambió bastante en comparación con los **Star Fox** anteriores -como la incorporación de algunos elementos de estrategia-, se ha regresado al modo básico de jugar en donde toda la acción se lleva a cabo bordo de tu nave; ya no hay escenas con otros vehículos o a pie como en **Star Fox Adventures** o **Assault**. Adicionalmente, el juego cuenta con diversas rutas que afectan los eventos de la historia y, por ende, el final; para poder disfrutar de los distintos finales de **Star Fox Command**, debes primero pasar satisfactoriamente las escenas, lo cual es más difícil que en otras ocasiones. Pero no temas, con estos Tips te convertirás en todo un as del espacio y podrás conseguir las mejores puntuaciones y extras del juego. ¡Sube a tu **Arwing**, porque vamos a despegar!

Controla tu nave

La diferencia más notoria de **Command** es el controlar tu nave con el *Stylus* casi por completo; de hecho, la única acción que haces con los botones del NDS es disparar (además de poner pausa). Puedes configurar si deseas usar el Axis normal o invertido; te recomendamos que esto lo hagas antes de comenzar a jugar para acostumbrarte más rápido al estilo de **SFC**. Al deslizar tu *Stylus* en la pantalla inferior podrás mover tu **Arwing**. Si la tocas dos veces seguidas en la parte de arriba, tu nave acelerará hasta que se agote la barra de *boost*, o bien, al despegar el *Stylus* de la pantalla; si realizas esta acción en la parte baja, frenarás.

¡Defiéndete, gira, escapa!

En **Command** no puedes inclinar tu nave como en la versión de SNES o de N64; en contraste, los giros se logran al trazar círculos con tu *Stylus*. Éstos tienen dos usos: sirven para desviar los disparos de los enemigos (ganando tiempo en cada impacto desviado), y creando un campo magnético que atraerá los ítems cercanos hacia tu **Arwing**; pero no debes confiarte: los giros consumen tu barra de *boost* al igual que al acelerar y frenar. Los movimientos clásicos *Loop* y *U-Turn* se logran al presionar dicho botón en la pantalla inferior; si llegas al límite del área de juego, tu nave dará una vuelta automáticamente. Estas técnicas te serán de gran ayuda al enfrentar a otros pilotos como **Star Wolf**, o durante los combates con tus amigos.

Fase de Movimiento

El *gameplay* de **Star Fox Command** se divide en dos modos básicos: el de "movimiento" y el de "combate"; ambos forman parte de un mismo turno; si se agotan tus turnos antes de eliminar a todos los enemigos (incluyendo las bases ocupadas), perderás y deberás comenzar la misión de nuevo. La fase de movimiento toma lugar en el mapa del sector en donde te encuentres; ahí puedes observar a tus unidades, a los enemigos, planear tus estrategias y otras acciones. Al finalizar tus movimientos, comenzará la fase de batalla.



Traza tu ruta

Lo primero que debes hacer es usar tu *Stylus* para trazar el camino a seguir para tus **Arwings**; si éstas hacen contacto con un enemigo, deberán entablar una batalla tan pronto como comience la fase de combate; si tocan un ítem (misil, tiempo, energía), éste se usará automáticamente. Al trazar una ruta



debes tomar en cuenta que durante el movimiento de tus naves, también se pondrán en marcha las unidades enemigas; procura abarcar terreno de manera que éstas te sigan y puedas tener varios combates en el mismo turno; así ahorrarás tiempo valioso. En ciertos sectores hay niebla la cual impide ver a los enemigos y los ítems (en cada turno ésta se expande); para librarte de ella puedes usar –aunque de manera limitada- tu *Stylus* y descubrir cosas ocultas.

Cuida al Great Fox

El **Great Fox** es de vital importancia para el equipo, por lo que debes protegerlo a toda costa; si es alcanzado por alguno de los enemigos, será destruido y la misión fracasará (deberás comenzarla nuevamente). El **Great Fox** puede guardar hasta tres misiles para usarlos en contra de los atacantes, pero no sirven contra los proyectiles enemigos o las bases capturadas. Si tienes varios pilotos en el equipo, siempre es buena idea mantener a uno cerca del **GF** para evitar los ataques sorpresivos, especialmente en las zonas donde hay niebla. No olvides que los misiles enemigos pueden pasar sobre las zonas rojas (donde no pueden volar ningún tipo de naves, amigas o enemigas).



Fase de Combate

Este modo es la parte principal de **Star Fox Command**, y es en donde tus reflejos y habilidad con el *Stylus* se pondrán a prueba con cada misión. Pero no creas que todo será disparar hasta no dejar nada en el aire o espacio; hay tres tipos de objetivos dentro de la fase de combate, y cada uno tiene su propio chiste. Cabe mencionar que si fallas en alguna misión, los enemigos (o misiles) seguirán avanzando hacia el **Great Fox**; por esta razón no puedes permitirte fracasar en ninguna de las batallas. Para ayudarte, te daremos varios tips para que le saques el mayor provecho a cada tipo de misión y continúes preparado para la siguiente.

Enemigos por todos lados

Aquellos que ves en el mapa no siempre son los únicos en aparecer; de las bases capturadas pueden lanzar hordas de naves, o bien misiles con dirección al **Great Fox**. Afortunadamente, cuentas con tus amigos para enfrentar a tantos peligros simultáneos; algunos estarán contigo desde el comienzo de la misión y otros llegarán de manera imprevista. Procura dividir tus fuerzas para cubrir más terreno,



siempre teniendo un ojo sobre el **Great Fox**, por supuesto. En ocasiones, perseguir a los enemigos de manera directa no es la solución; es mejor pasar delante de ellos para hacer que te sigan y alejarlos de su objetivo; si es posible, llevarlos a un área en donde tus compañeros puedan ayudarte a vencerlos. Si tienes misiles en el **GF**, no dudes en usarlos a la primera señal de alarma de **ROB**; es mejor perderte de esos puntos directamente, que volver a iniciar la misión.

¿Qué piloto usar?

Al principio del juego tendrás solamente a **Fox McCloud**, pero conforme la historia vaya progresando, varios pilotos se unirán a tu equipo, y dependiendo de los eventos, habrá cambios importantes en la cantidad de miembros de **Star Fox**. Cada **Arwing** tiene características diferentes; por mencionar algunas, tienen más escudo, menos *boost* o mejores disparos, por lo cual es importante saber aprovechar dichos elementos a tu favor de acuerdo con cada misión. Pero no debes confiarte, pues a veces no podrás enfrentar un combate con el piloto adecuado, por lo que debes ser hábil con todos ellos. También toma en cuenta su estatus antes de decidir a quién enviar, pues al final de un encuentro pueden quedar con más o menos energía o bombas para defenderse.



Tiempo y energía

Un elemento diferente a los **Star Fox** anteriores es la incorporación de "tiempo" para terminar un sector, aunque realmente es el indicador de combustible de tu **Arwing**; el lado bueno es que al destruir a algunos enemigos o tomando el ítem correcto, puedes recuperar combustible; también resulta al desviar los disparos enemigos con los giros de tu nave. Por otro lado, aunque tengas mucho tiempo todavía, si tu nivel de energía llega a cero por los ataques de tus adversarios, tu **Arwing** será destruida y perderás la batalla. Si tu tiempo se agota, el enfrentamiento fracasará de igual manera.

Escuadrones normales

Los enfrentamientos más comunes son en contra de hordas de naves dentro de un sector. Técnicamente, el objetivo no es eliminarlas a todas, sino conseguir los *Enemy Cores* necesarios para completar la escena; éstos se encuentran dentro de ciertos enemigos; al destruirlos, el *Enemy Core* quedará flotando en ese lugar hasta que lo agarres; en ese momento terminará el combate, aunque haya más oponentes todavía. En ocasiones, los *Enemy Cores* estarán dentro de enemigos muy fuertes los cuales cubren su punto débil al estilo de **Star Fox** y **Star Fox 64**; pero otras veces se trata de numerosas naves que debes perseguir. Los pilotos más recomendados para los enemigos fuertes son los que tienen los disparos más poderosos, a pesar de que no tengan la opción "*lock*" en sus tiros (como **Slippy**, **Bill** o **Lucy**). En sectores donde los oponentes son numerosos, es mejor usar los **Arwings** con *lock*, especialmente si éste es múltiple (como **Fox**, **Krystal** o **Falco**).

Bases ocupadas

La invasión de las fuerzas de Anglar fue total en todo el sistema Lylat, por lo que las bases han sido ocupadas por varios enemigos y cuentan con el control de una nave nodriza. Estos sectores deben ser limpiados de enemigos (consiguiendo los *Enemy Cores*) primero para poder derribar a la nave nodriza y liberar la base. Para lograr esto, debes volar tu **Arwing** dentro del rango que te muestra **ROB** por medio de cuadros rojos; tu nave irá acelerando conforme pases por cada uno de ellos, y justamente antes de hacer contacto con la nave, debes ejecutar varios giros para impactar a la amenaza (si pierdes un solo cuadro, serás derribado y perderás una vida). Al liberar una base tendrás dos recompensas extras: obtendrás dos turnos más y podrás usarla para reabastecer tu **Arwing** de combustible y llegar más lejos para la fase de movimiento.



Misiles

Los enemigos normales pueden ser destruidos con los misiles del **Great Fox** sin problemas, pero éstos no afectan a aquellos que están dirigidos hacia él, por lo cual es imperativo acabarlos lo más rápido posible (recuerda que los misiles pueden atravesar las zonas rojas). Tu **Arwing** deberá maniobrar por una serie de cuadros así como con las naves nodrizas para alcanzarlo; si pierdes uno solo de ellos, el proyectil se alejará sin remedio; cuando estés a la distancia apropiada, **ROB** te indicará que puedes disparar. Te recomendamos usar a los pilotos que tienen *lock* como **Fox**, por ejemplo, pues te permiten cargar y disparar sin tener que enfocar directamente al misil; el lado malo es que necesita más impactos que las naves con tiros fuertes, las cuales carecen de *lock*.



Disparos

En el modo de historia de **Star Fox Command** no puedes incrementar el poder de tus tiros como en los juegos anteriores; cada **Arwing** tiene su propio estilo de láser para derribar enemigos, los cuales varían entre sí como el simple, doble, de plasma, etc. Además, algunos pilotos pueden enfocar a un enemigo al dejar presionado el botón para un tiro que busca el blanco; adicionalmente, aliados como **Falco** pueden señalar a varios objetivos de manera simultánea. Lógicamente, un disparo de plasma es más fuerte que el simple, pero éste puede enfocar y el otro no, por lo que debes tomar en cuenta cada característica antes de elegir a quién enviarás a pelear.



Bombas

Para lanzar una es necesario "tomarla" de la pantalla inferior con el *Stylus* hasta el lugar en el mapa en donde quieres detonarla. Las bombas son muy poderosas, pero limitadas; cada **Arwing** puede llevar un número diferente de ellas, además de que deben conseguirse durante la fase de batalla. Ten cuidado al usarlas, pues los enemigos normales sucumben a su poder, pero los equipados con blindaje en su punto débil no serán afectados si están en posición de defensa.



Los ítems

Aquellos que están dentro del modo de historia pueden obtenerse de manera directa en la fase de movimiento al tocarlos, pero en la de batalla debes ganarlas al pasar en medio de los aros, o bien, destruyendo a algunos enemigos. Los ítems varían entre bombas, aros de energía, monedas, combustible y los *Enemy Cores*. Recuerda que los giros de tu **Arwing** atraen a los ítems cercanos y al mismo tiempo protegen tu nave. Si vas bien de tiempo, bombas y energía, evita pasar por los aros, pues no podrás tomar el ítem y éste desaparecerá después de unos segundos. Al derribar a cien oponentes, diez monedas aparecerán en círculo rodeando el lugar en el que cayó el último enemigo; si tomas las diez monedas obtendrás una vida extra.



Gana tiempo extra

Esta jugada te proveerá de todo el tiempo que necesites para poder terminar con todos los enemigos en cada sector; el tiempo de cada escena se va añadiendo al total. Lo que debes hacer es encontrar un enemigo que dispare mucho (como las torres, por ejemplo) y volar justo hacia él sin tirar; cuando te ataque, gira y podrás conseguir mucho tiempo extra al pasar de largo. Es más efectivo si tienes un personaje con mucho nivel de *boost* para girar por más tiempo, como **Falco** o **Fox**; si hallas dos torres cercanas, puedes volar de una a otra para conseguir tiempo más rápidamente al desviar sus disparos.



Sé el mejor

En el modo *multiplayer* de **Star Fox Command** hay un par de diferencias que bien vale la pena revisar. Las reglas son simples: los participantes entran en un sector y el que junte más estrellas al destruir a sus oponentes será el vencedor. Hay seis tipos de ítems en este modo: disparos de plasma, tiros dobles, una pirámide para que no te detecten en el radar, bombas con tiempo, aros de energía y estrellas que quedan flotando en donde fue destruida cada nave. Aquí hay un par de tips para convertirte en el terror de **SFC**:

- Primero procura comenzar con un *boost* para tomar todos los ítems posibles.

-Las bombas anuncian la explosión con una cuenta regresiva; para evitar ser sorprendido, aléjate de tus adversarios si ves que no te disparan aun teniéndote cerca, pues seguramente están situando la bomba con el *Stylus*.

-Cuando tengas una bomba, vuela hacia una esquina y deja que te sigan; da una vuelta en "U" y sitúa la bomba alejado un poco de la esquina para que estalle y atrape a los contrarios cuando ellos estén dando la vuelta.

-Aun si tienes tu barra llena, toma los aros de energía para evitar que lo haga el enemigo.

-Si ves que alguien se dirige hacia ti sin miedo, quiere decir que trae un buen láser; te sugerimos disparar mientras realizas giros para evitar ser dañado, y si puedes, enfocarlo para no fallar el tiro. Si traes una bomba, no dudes en lanzarla detrás de ti, pues es justo adonde se dirige tu adversario.

-Al destruir a alguien, éste saldrá inmediatamente sin mejoras en su nave; dirígete rápidamente hacia donde salió al principio para atacarlo con ventaja.

Perfect

Si logras eliminar a todos los enemigos de un sector antes de tomar los *Enemy Cores* requeridos, serás premiado con un misil extra y muchos puntos. Te recomendamos dejar con vida la nave que trae el último *Enemy Core* (centelleará en el mapa) para concentrarte en los demás enemigos; si no es posible, evita tomar el *EC* o terminarás la escena sin obtener el *Perfect*. Si tienes problemas con el tiempo, checa el tip siguiente.



Star Fox Command nos regresa al estilo clásico de la serie, pero con un *gameplay* fresco que combina la estrategia con la acción del combate aéreo. Esperamos que estos Tips te sean de gran ayuda y muy pronto obtengas todos los finales del juego. Si tienes alguna pregunta, jugada o algo que quieras compartir, no dudes en escribirnos. ¡Hasta la próxima!





Select, atrás, más atrás, start.



Año 1 No 8
Julio 1992

Portada:
Street Fighter II

Conoce a:
Yoshi
Ferrari G.P. Challenge
Zelda III
Krusty's Super Fun Houdes
T.M.N.T IV
Super Soccer

Cursos Nintensivos de:
Super Mario Bros. 2
Final Fight

Detalle curioso:
El rombo está en una nube


Street Fighter II
THE WORLD WARRIOR
COMPETITION JOYSTICK
INFORMACIÓN SUPERNESESARIA
RYU
KEN
HONDA
BLANKA
CHUN LI
DHALSIM
ZANGIEF
GUILE
Escenas de Bonus

Información SuperNesesaria

Una completa revisión al juego que causó sensación en aquel tiempo; nos referimos a **Street Fighter II**, un título de 16 megas que llegaba a las consolas caseras. El Competition Joystick fue el control idóneo para jugarlo en casa; los golpes se marcaban como en las Arcadias.


el control de los PROFESIONALES

Por: SPOT y AXY

Los videojugadores de los 90's son más diestros día con día debido a que los movimientos en el control de los juegos son cada vez más elaborados.
Seguramente recuerdas el juego llamado PAC-MAN, todo un suceso en su tiempo y que para jugarlo no necesitabas más que las 4 posiciones básicas del control (↑↓←→) mientras que la mayoría de los juegos actuales utilizan más botones y las 8 posiciones del control.

Al hacer una secuencia de movimientos, sacas poderes especiales en STREET FIGHTER II

Muchos de los más recientes videojuegos utilizan ciertas combinaciones entre los botones y la cruz del control para crear movimientos especiales. Algunos son muy sencillos como presionar simultáneamente B y → en Super Mario Bros. para encarrerarte y A para brincar y alcanzar lo más alto de la bandera en la meta final.

Otros son mucho más elaborados como los que puedes lograr en Street Fighter II para Súper NES con cada uno de los 8 personajes, combinando los 6 botones (A,B,X,Y,L,R) y las 8 posiciones de la cruz.

En WWF SUPER STARS logras diferentes llaves combinando movimientos.

Son tantas las posibilidades en los nuevos Game Paks que incluso hay algunos que al iniciar puedes seleccionar (donde dice options) en qué botón quieres el disparo, en cuál el salto, en cuál los poderes dependiendo de cómo te hayas acostumbrado o más aún ahora que ya salió un control especial de Capcom ideal para jugar Street Fighter II.

En CONTRA III necesitas saber usar 6 botones para dominarlo.

T.M.N.T. III: Dependiendo de los enemigos atacarás con diferentes tipos de golpes.

Leído puede parecer muy complicado pero no es así porque seguramente tú has ejecutado muchas de estas jugadas sin pensarlo. Una vez que las conoces y dominas, las realizas automáticamente. Poco a poco todos los videojugadores se han hecho más ágiles manual y mentalmente, lo que hace que se tengan que diseñar otros juegos más elaborados... y así seguirá, no sabemos hasta cuándo, aunque en la película Volver al Futuro II ya nos "adelantan" que dentro de 30 años los videojugadores ya no tendrán que usar las manos para jugar ¿será cierto? Lo sabremos en 30 años.

El control de los profesionales


CURSO Nintensivo
Final Fight
FINAL FIGHT
HAGGAR
CODY
ESCENA 1
JEFE THRASHER
ESCENA 2
JEFE KATANA

Curso Nintensivo Final Fight

Así como el caso de **Street Fighter**, **Final Fight** también tuvo su historia, **Haggar** y **Cody** aparecieron en el Super Nes con toda su fuerza y poder. Un brillante juego de acción que nos llevó a repartir golpes a granel. ¿Te acuerdas de las batallas en el metro con aquellos *punks*?



Este mes llégale a:

Al parecer esta edición se la llevó **Street Fighter II: The World Warrior**.



Curso Nintensivo Super Mario Bros. 2

Seis páginas llenas de información para ayudarte a terminar esta aventura de **Mario Bros.** Fotos, mapas, tips, los famosos recuadros azules y mucho más fueron la clave para encaminarte hacía la escena final contra **Wart**. Bastante recorrido para finalizar con una historia desarrollada durante un sueño de **Mario**. En fin, la diversión nadie nos la pudo quitar.



Información SuperNesesaria

The Legend of Zelda en el Super Nes. Después de haber pasado ratos inolvidables en el NES, la aventura llegó al nuevo sistema de Nintendo con gráficos mejorados.

¿Qué hay dentro de..? Acclaim



Primer póster desprendible SF II

Si querías saber cuál fue el arte de la primera edición de póster en Club Nintendo, aquí lo tienes. ¡No pudo haber mejor debut!



Llegamos al final de esta edición de Club Nintendo, pero no te preocupes: para que la espera te sea leve, te invitamos a que participes en los Foros de Club Nintendo, donde encontrarás una gran comunidad que comparte el mismo gusto por los videojuegos que tú; también tenemos la página web y el blog, donde podrás leer asuntos relacionados con la revista o temas de interés general y, por supuesto, Club Nintendo para tus oídos, el podcast donde escucharás lo último del universo de Nintendo, noticias, promociones, comentarios, lanzamientos, eventos y otros temas que mantendrán actualizada tu pasión por Nintendo. ¡Hasta entonces!

ÚLTIMA PÁGINA
OCTUBRE 2006

The Legend of Zelda: Twilight Princess (GCN, Wii)

Atrás quedaron los años de espera, los múltiples cambios y la incertidumbre en que estábamos con respecto a la próxima aventura de **Link** en un sistema casero. **Twilight Princess** no sólo le dará vida a tu GameCube, sino que será también –por primera vez en la historia– uno de los fantásticos títulos de lanzamiento para el Wii. Con las características especiales del control remoto, las épicas aventuras del héroe de leyenda serán llevadas a niveles sorprendentes, poniendo la Master Sword en tus manos para que seas tú quien dé el *swing* final para derrotar a los más feroces adversarios. Si quieres más información de este título, en sus dos versiones diferentes, checa la revista de noviembre, allí encontrarás todos los detalles que rodean a este popular videojuego.

Marvel Ultimate Alliance (GCN)

Activision ha logrado un sistema de juego sensacional con **X-Men Legends**, un título tipo acción con toques de RPG que cautivó a muchos y se convirtió en todo un icono de la marca. Tomando esto como punto de partida, los creadores de **True Crime** y **Gun** han producido un nuevo y ambicioso juego que reunirá a todos los personajes importantes del universo de Marvel Comics, como **Spider-Man**, **Hulk**, **Captain America**, **Namor**, **Rhino**, **Human Torch** y, por supuesto, varios de los integrantes de **X-Men**. La acción en **Marvel Ultimate Alliance** no se hace esperar, con más de veinte personajes de inicio y muchos otros más que irás descubriendo a lo largo de la aventura. Activision promete ponernos en la zona de combate más espectacular de todos los tiempos, con efectos especiales realmente buenos y la actuación de voz que resalta los momentos cumbre de la historia.



Flushed Away! (GCN)

La compañía D3 Publisher será la encargada de traernos la adaptación a videojuego de la popular cinta de animación de Dreamworks, **Flushed Away!**, una divertida aventura que narra las peripecias de **Roddy**, un sofisticado ratón que disfruta de la vida como la mascota consentida que es; sin embargo, a sus enemigos no les parece que él se lleve todas las comodidades, así que deciden arrojarlo por el retrete para darle la despedida. **Roddy** deberá luchar contra cientos de peligros que ofrece el mundo real. **Flushed Away!** para Nintendo GameCube es un título de aventuras en tercera dimensión que está enfocado a los pequeños jugadores; se conservan las características clave de la cinta, así como la actuación de voz que ayuda a crear una atmósfera más apegada a su similar cinematográfico.



Envíanos tus preguntas, sugerencias, quejas o comentarios con todos tus datos (nombre, seudónimo, lugar del que escribes) a nuestro correo electrónico:
clubnin@clubnintendomx.com
o a través de nuestra página de Internet:
www.clubnintendomx.com
Si lo prefieres, envíanos una carta a nuestra dirección:
Av. Vasco de Quiroga # 2000
Edificio E, piso 2, colonia Santa Fe
Delegación Álvaro Obregón
CP 01210, México, DF.

FELIZ DÍA DE MUERTOS

DESKÁRGATE YA EL CONTENIDO MÁS HORRIPILANTE & DIVERTIDO!



TONOS $13 +IVA 33133

ESPECIAL DE TERROR	
El exorcista\Cine	exorcista
Halloween\Cine	halloween
Psicosis\Cine	psicosis
Expedientes x\TV	xfiles
El resplandor\Cine	resplandor
Cazafantasmas\Cine	buster
El fantasma de la...\Cine	fantasma
La familia adams\TV	adams
Viernes 13\Cine	viernes

HITAZOS	
Angelito\Don Omar	angelito
Frágil\Allison	fragil
Labios compartidos\Maná	labios
Rompe\Daddy Yankee	rompe
Volverte a amar\A. Guzmán	amar
Me voy\Julieta Venegas	mevoy
Pump it\Black Eyed Peas	pumpit
Pasame la...\Match & Daddy	botella
Ven bailalo\Khris & Angel	bailalo
My humps\Black Eyed Peas	humps
Angels\Robbie Williams	angels
Pachuco\Kumbia Kings	pachuco
Quiero estar ...\A. Guzmán	estar
Completamente\Chetes	completa
Tu manera\Eduardo Cruz	maner
Sin despertar\Kudai	sin
Miedo\Maria Daniela y...	miedode
Si no estás...\Cynthia y J. Luis	sino
Cuando no es...\Panda	cuando
Responde\Diego	responde

TOP GRINGO	
Maneater\Nelly Furtado	mane
Ain't no other man\C. Aguilera	anom
Love generation\Bob Sinclar	loveg
Promiscuous\Nelly Furtado	promi
Sin sin sin\Robbie Williams	sinsin

¡VIVA MEXICO!	
El mariachi loco\Mariachi v.	mariachi
El rey\Vicente Fernández	rey
México lindo ...\Popular	mexicolindo
Allá en el rancho...\Popular	rancho
La cucaracha\Popular	cucaracha
Lástima que seas...\Vicente F.	lastima
Amor eterno\Juan Gabriel	eterno

DURANGUENSE	
De rodillas te.../Los Alegres ...	rodilla
Te quiero asi/V. Elizalde	quieroa
Adios mi amante\Montez ...	adiosmi
De contrabando\Jenny Rivera	contra
Qué precio.../Marc Anthony	precio
Pero te vas ...\K-paz de...	arrepentir
El club de las feas\El Recodo	feas
Mi credo\K-paz de la sierra	micredo
Recostada en ...\El chapo...	recostada
Volveré\K-paz de la sierra	volvere
La vecinita\K-paz de la s.	vecinita
Alguien va a ...\Intocable	llorar
Lagrimillas tontas\Montez ...	tonta
Si tu te fueras de mi\K-paz ...	fueras
Vete ya\Valentin Elizalde	veteya

REGGAETON	
Ella y yo\Don omar	ellay
Lo que pasó...\Daddy yankee	paso
Chacarron ...\Regueton	chacarron
Pobre diabla\Don Omar	diabla
Oye mi canto\Nina Sky	micanto
Gasolina/Daddy Yankee	gasolina

PAMBOLERAS	
Himno águila\Himno	america
Himno pumas\Himno	unam
Himno chiva\Himno	guadalajara
Himno cruz azul\Himno	cruzazul
Himno rayados\Himno	monterrey

INSTRUCCIONES

MONOFONICO: Si tu celular es monofónico envía un mensaje al **33133** con el texto **TONO58** (espacio), la referencia del tono que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Para Nokia: **TONO58 EXORCISTA NOK**

POLIFÓNICO: Si tu celular es multimedia envía un mensaje al **33133** con el texto **POLI58** (espacio), la referencia del tono que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Para Nokia: **POLI58 EXORCISTA NOK**

JUEGOS $13 +IVA 33133


silver


jtyper


elahorcado


bubble


sopas


laberinto


sudoku2


sniper


fcontrol


formula


surf


golfmaster


street


diferencia

heroes

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **33133** con el texto **JUEGO58** (espacio) y la referencia del juego que deseas. Ej. **JUEGO58 SILVER** *Se requieren dos mensajes

ANIMACIONES $13 +IVA 33133


calavera


calabaza


arana5


dead


exor1


bruja1

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **33133** con el texto **ANIMA58** (espacio), la referencia de la imagen animada que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Para Nokia: **ANIMA58 CALAVERA NOK**

IMÁGENES $13 +IVA 33133


difuntos3


difuntos4


difuntos6


katrina2


katrina


calavera1


calabaza02


bruja03


vampira01


demonio03

dientes01


calavera06


psico01


decapitado01


game01


gritos01


halloween01


bruja02


arana02


bat02


gato10


devil02


bat03


demonio01

calabaza

parca01

cuernos05

vampiro01

difuntos

calavera01

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **33133** con el texto **FOTO58** (espacio), la referencia de la imagen que deseas (espacio), y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej Para Nokia: **FOTO58 DIFUNTOS3 NOK**

SONIDOS REALES $13 +IVA 33133

PSIKOFONIAS	REF
Aaayyy mis hijoooss!	llorona
Gritos horripilantes!	terror2
Música tenebrosa	miedo1
Risa satánica	risatan
Persecución con golpes y...	golpiza
Sonido de la película	elaro
Lamentos de ultratumba	terror1
Invasión extraterrestre	aliens
Aaauuu!	lobos

KLASICOS	REF
Hay tamales calientitooosss!	tamales
Súbale metro mixcoac...	micro
Le venimos ofreciendo el CD...	metro

	REF
Silbido de carrito camotero	camotes
Atrás de la raya que estoy...	merolico
Pásele por sus tacos de...!	tacos
Hay nieves frescas de limón...!	nieves
El gaaasss!	gas
Pásele ricos melones, si hay!	fruta
Haz click y minimízate	click

ANIMALITOS	REF
Maullido de gatitos	gatitos
Croaaac, croaaac!	ranas
Risa de las ardillitas!!!	ardilla
Un borrego balando	beee
Cuac, cuaaac!	patos

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **33133** con el texto **CLIP58** (espacio), la referencia del sonido real que deseas (espacio), y las tres primeras letras de la marca de tu celular. Ej. Para Nokia: **CLIP58 LLORONA NOK**

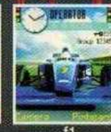
CAMBIA EL LOOK $13 +IVA 33133


momiate


tomate


unicornio


gatem


f1


futbol

INSTRUCCIONES

Para cambiar el look de todas las pantallas de tu celular envía un mensaje al **33133** con el texto **TEMA58** (espacio) y la referencia del tema que deseas. Ej. **TEMA58 MOMIATE** *Se requieren dos mensajes

NOMBRES $13 +IVA 33133



309



159


300


306


307



505

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **33133** con el texto **NOMBRECOLOR58** (espacio) TU NOMBRE (máximo 9 letras) junto con la referencia de la imagen que deseas (espacio) y las tres primeras letras de la marca de tu celular al **33133**. Ej. Para Nokia: **NOMBRECOLOR58 JASON309 NOK**